SUPER JUEGOS

Nº 32 ● DICIEMBRE 1994 ● 495 PTAS.
GRUPO ZETA

REVIEWS

Mickey Mania
The Pagemaster
Donkey Kong Country

SUPERPREVIEWS

Road Rash -3DO
Afterburner-MD 32X

STAR WARS

FUERZA DE 32 BITS

8 420565 037006 00032

SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY ♦ 3DO ♦ ATARI ♦ CD-i ♦ NEC ♦ CD32 ♦ NEO GEO


PRODIGIOSO
SORPRENDEN
MILAGROSO
RELAX
FLOATING
SOBRAN LA
DOOM
¡Por todos los demonios, nunca has visto nada igual!. DOOM viene armándola. Scaling perfecto, Texture Mapping de lujo, Scroll contínuo en las rotaciones de 360 grados.
Y además un increíble tratamiento de las proporciones llamado Raytracing. La aventura más real para la máquina más poderosa de SEGA.
Un programa alabado en todo el mundo y que ha sido elegido mejor juego del año. Entra con DOOM en un mundo endiablado y verás lo que es bueno.
"La misma calidad, rapidez, definición y espectacularidad que todo un PC 486 a 50 Mhz."
- Super Juegos -
32X
DOOM
SEGA
Unitros


ALUCINANTE
TE
INCREIBLE
FANTASTICO
START
S PALABRAS
MEGADRIVE
32X
Mejor no hablar. Tienes que verlo. Sentirlo. Experimentarlo. El poder absoluto en tus manos. Las sensaciones más fuertes. Toda una Recreativa en el salón de tu casa. Una máquina que te transportará al próximo nivel. No más palabras. ¿Estás sentado? Pues agárrate y mira que juegos. No coment.
STAR WARS ARCADE
SEGA
STAR WARS
La Guerra de las Galaxias en el salón de tu casa. Entra en el lado oscuro con imágenes digitalizadas de película. Darth Vader te espera. Descubre el poder de la fuerza. Toda la capacidad de la Mega Drive 32X para conseguir nuevas texturas en todos los decorados, más niveles y aprovechando los 32.768 colores de la paleta. Mira que pasada gráfica. Tienes todas las de ganar. ¡Que la fuerza te acompañe!.
"Una conversión perfecta de la recreativa que en algunos aspectos la supera"
- Super Juegos -
Virtua Racing DELUXE
VIRTUA RACING DE LUXE
Sólo Mega Drive 32X moviendo 50.000 polígonos por segundo podía ir tan rápido. Una nueva versión que va más allá. Tres modelos de coches distintos, dos nuevos circuitos. Un nuevo estilo de conducción, más real y de mayor dificultad. Mete la directa y disfruta a tope del simulador más real del
"Virtua Racing de luxe incorpora novedades que globalmente superan a la recreativa"
- Super Juegos -
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

S U M A R I O

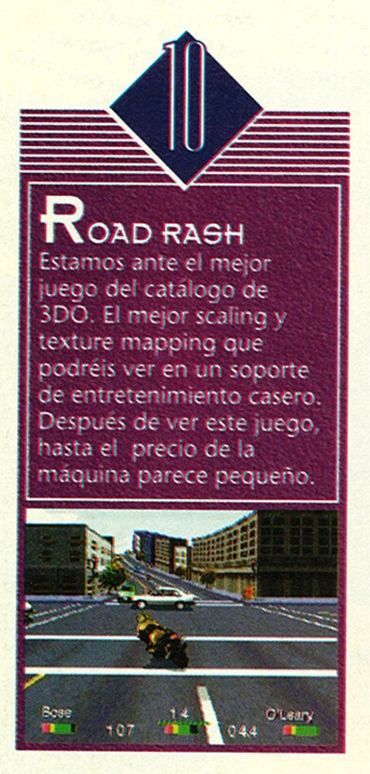
DICIEMBRE 1994

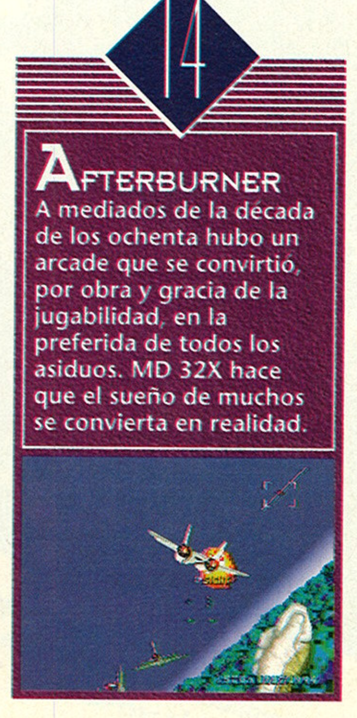
32



El mito STAR WARS es seguramente uno de los que más ha influido en el ayer del mundo de los videojuegos. Diecisiete años mas tarde, la excepcional producción de George Lucas sigue siendo uno de los argumentos más recurrentes a la hora de programar un juego. Por ello, y con los geniales DOOM y VIRTUA RACING como firmes acompañantes, Sega ha seleccionado entre sus numerosos arcades la recreativa de STAR WARS como punta de lanza de su esperado Mega Drive 32X. Sentir la fuerza de este cartucho es percibir una a una las increíbles sensaciones que son capaces de proporcionar los 32 bits de Sega. Descúbrelo.

EN PORTADA





SUPER PREVIEWS

REVIEWS

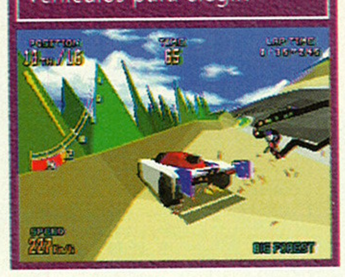


DONKEY KONG COUNTRY
El tributo navideño de Nintendo hacia sus más fieles seguidores. Un pasaporte hacia lo épico y lo mítico que hará volver del pasado a uno de los históricos buques insignia del universo de la gran N. Con el vuelve la magia.



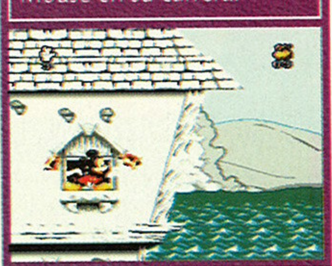


VIRTUA RACING
Lo más fuerte de la nueva máquina de Sega es, curiosamente, lo más conocido. Una fiel versión del arcade que incluso le supera en aspectos como la jugabilidad que proporcionan tres vehículos para elegir.





MICKEY MANIA
El mundo mágico de Walt Disney siempre encuentra una acogida calurosa entre los aficionados de los videojuegos. Este es el mejor de los numerosos cartuchos que ha protagonizado Mickey Mouse en su carrera.





BURN: CYCLE
La moda cyberpunk tiene un nuevo mito. Si te entusiamó la estética de películas del calibre de Blade Runner, puede que con este juego colmes todas tus esperanzas de revivir momentos de gloria catastrofica futurista.



66 PITFALL
Unos de los míticos cartuchos del maravilloso y genuino Atari 2600 recobra vida en los 16 bits de Sega y Nintendo. Bueno, bonito y realmente encantador.

72 FLINK
Unos de los juegos de Mega Drive con los gráficos más sorprendentes de los últimos tiempos. Sus exquisiteces técnicas y su potencial jugable te cautivarán.

76 SAMURAI SHODOWN
Super Nintendo se viste con sus mejores galas para recibir a uno de los más grandes clásicos de la gran SNK. Takara nos obsequia con su mejor conversión hasta la fecha.

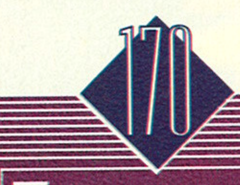
82 POWER DRIVE
¿Quién no ha echado una partidilla al WORLD CHAMPIONSHIP RALLY de Gaelco? El juego que más se le parece en aspecto y calidad ya está disponible en Mega Drive.

86 INDIANA JONES GREATEST AVENTURES
El hombre del látigo y el sombrero ha vuelto. Con este cartucho podréis revivir sus tres películas. Todo gracias a Factor Five.

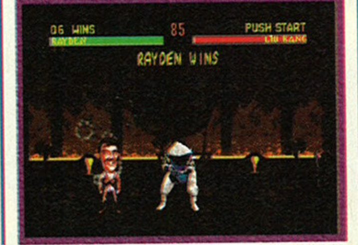
92 SHAQ FU
Este muchacho no lleva ni látigo ni sombrero, pero pega tales tortazos que dejarían al pobre Indy para los restos. Lucha de Electronic Arts programada por los creadores de FLASHBACK, Delphine Software.

98 RETURN OF THE JEDI
¿Qué os vamos a decir sobre la saga de la Guerra de la Galaxias que no os hayamos dicho ya? Los fanáticos encontrarán el comentario correspondiente a la tercera parte para Super Nintendo.

SECCIONES



TRUCOS
MORTAL KOMBAT 2 sigue mes tras mes desvelando sus más ocultos secretos. SONIC & KNUCKLES, T.T.A. WILD AND WACKY SPORTS, INDIANA JONES y SUPER RETURN OF THE JEDI, también tienen su lugar en esta sección.



104 AERO THE ACROBAT 2
El murciélago mascota de **Sunsoft** viene dispuesto a dar mucha guerra en el periodo navideño. Mega Drive acoge de nuevo encantada una segunda parte de sus aventuras.

110 FIFA INT. SOCCER 95
Este programa marcó una epoca dentro del género de los cartuchos deportivos. Aquí tienes la versión remozada del mismo título.

110 SPARKSTER
La mascota de Konami se estrena por fin en Super Nintendo como realmente se merece.

120 T. T. A. WILD & WACKY SPORTS
Sin tener nada que ver con el cartucho de Mega Drive, sí que comparte el mismo espíritu humorístico y calidad técnica.

146 LION KING
El gran The Punisher comenta la historia del Rey León para Master System y Game Gear.

150 DYNAMITE HEADDY
El personaje de la cabeza más famosa y cambiante protagoniza el juego del año de G.G.

154 ALADDIN
Game Boy recupera a Aladino, el héroe de la lámpara maravillosa para sus miles de usuarios. Conversión de la gran entrega para M. D.

CD REVIEWS

132 SOUL STAR
Core nos recuerda que, por mucho 32X que halla, en Mega CD todavía se pueden programar grandes cosas.





Directamente desde JAPÓN lo último para tu SUPER NINTENDO

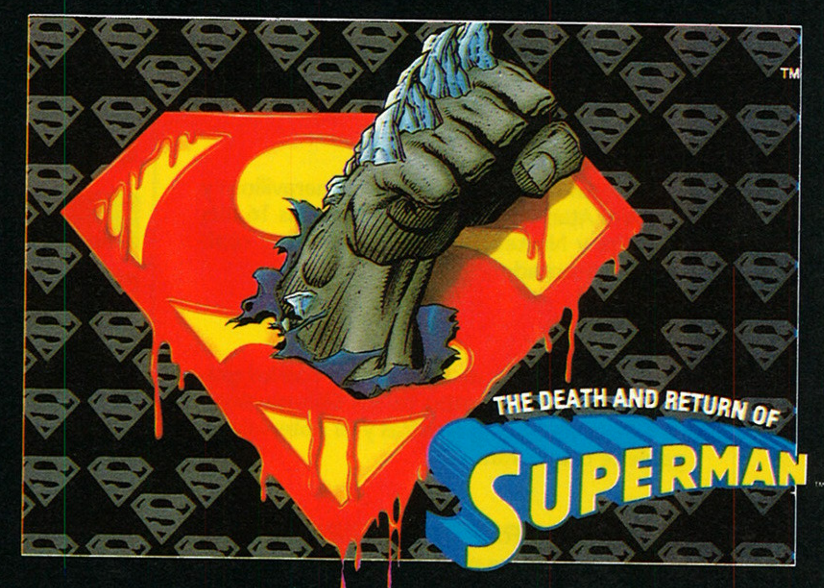
ZERO
The Kamikaze Squirrel

Un apasionante juego de plataformas con más acción y sorpresas que nunca. Conduce a Zero a través de un vertiginoso recorrido en su última misión suicida, y pon a prueba sus increíbles armas secretas. Todo al más puro estilo "comic". ¡Absolutamente imprescindible!

AERO The Acro-Bat 2

La continuación de un clásico. Todo un desafío con increíbles mejoras que no puedes perderte.





The Death and Return of SUPERMAN

Tras la muerte del héroe, cuatro misteriosos personajes reclaman ser el auténtico Superman. ¿Cuál de ellos dice la verdad? Ahora puedes vivir paso a paso la historia del comic más apasionante de los últimos tiempos. ¡Mucho más que un juego de lucha!











Spaco S.A., Av. de la Industria 8
28760, Tres Cantos (Madrid)
Tel. (91)8036625 (8 líneas)
Fax.(91)8033576 - (91)8032245



SUPER JUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López** y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director Editorial: **Pedro de Frutos**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Redactor Jefe: **Marcos García**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **José Luis del Carpio** (jefe de sección), **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación) **Colman López** (tratamiento de imagen) y **Vicente González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez España**
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: **F. Javier López López**
Director Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Félix P. Trujillo**
Controller: **Josefina Agüero**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: **José Manuel Sánchez Ruiz**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 495 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



POR LA GRACIA NAVIDEÑA

PEDRO DE FRUTOS

Lo primero que deseo hacer en este número de SUPER JUEGOS es agradeceros la espléndida acogida de la nueva revista. Dos meses atrás, en Octubre, os convocábamos en torno a una cabecera remozada, de formato más grande y un contenido renovado en el que tenían acogida más secciones. Vuestra respuesta fue determinante para que nos decidiéramos a poner en los quioscos este número que ahora tenéis en las manos, un extra que esperamos sea la oferta definitiva de estas Navidades aunque, por todo lo que os ofrecemos y el esfuerzo especial que hemos llevado a cabo, también os lo pedimos a vosotros en forma de un incremento de precio al que nos hemos visto obligados. Os aseguro que se trata de un hecho aislado, sólo por este mes.

De todas maneras, quiero saber vuestra opinión sobre la revista, no sólo a través de las muchas llamadas de felicitación que hemos recibido. Deseamos que SUPER JUEGOS sea vuestro tesoro más preciado cada mes y por ello estamos abiertos a cualquier sugerencia, a que nos contéis lo que, a vuestro juicio, le sobra o le falta a esta publicación. Espero fervientemente vuestras cartas, aunque os anticipo que mientras tanto seguimos trabajando en nuevas ideas con las que intentamos mantener vuestra confianza.

Paralelamente, el sector ha ofrecido muchas novedades en las últimas semanas. El mercado está agitado con la aparición de periféricos altamente interesantes, como la Mega Drive 32 X, juegos de la categoría, interés y calidad de DOOM, DONKEY KONG COUNTRY y MICKEY MANIA, por citar solamente tres ejemplos. Al tiempo que desde Japón ya nos llegan ecos de las recién lanzadas PSX y Saturn. Por si fuera poco, tenemos que dar la bienvenida a nuevas compañías que recientemente se han instalado en España, como Electronic Arts, Konami (anteriormente BMG) y próximamente Virgin.

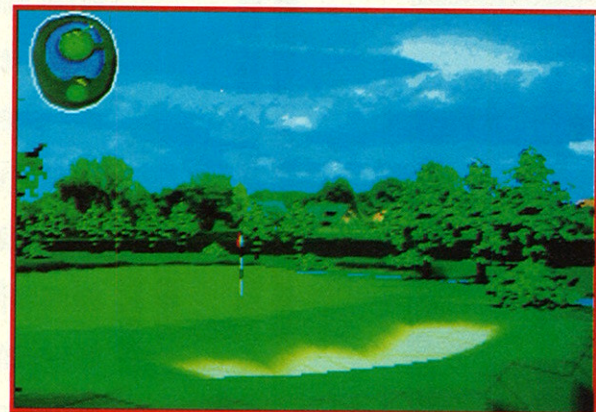
Tiempo habrá en los próximos meses para comentar éstas y otras novedades. De momento, muchos videojuegos, paz para todos y Feliz Navidad.

NOTICIAS

Tee-off: la más pura esencia del golf en videojuego

La compañía británica **Core** no quiere perder la estela de sus competidores y, por este motivo, está ultimando su primer proyecto para los nuevos sistemas de **Sega** (*Mega Drive 32X* y *Saturn*). El programa se llama **TEE-OFF** y nace con la intención de ser el simulador golfístico más real y jugable de los próximos años.
El único afán de la factoría **Core** era plasmar una visión realista que recreara a la perfección el ambiente y, al mismo tiempo, no olvidara ninguno de los elementos que acompañan a la práctica de este deporte. Dichos aspectos no se refieren únicamente a los climatológicos o a los accidentes del terreno ya que, en **TEE-OFF**, se han incorporado características personalizadas en el estilo de juego de los diferentes participantes. Además, se ha introducido en este lanzamiento un complejo y completísimo cuadro estadístico, que se actualiza en cada uno de los torneos a disputar. Varias modalidades de juego (Tournament, Skins Challenge, Match Play, Texas Scramble, Shoot Out y Core Challenge), cuatro jugadores simultáneos, diversas perspectivas, cuarenta y ocho deportistas a seleccionar y un control rápido y sencillo, nos aseguran una jugabilidad de auténtico lujo. El mejor golf llega a las consolas.



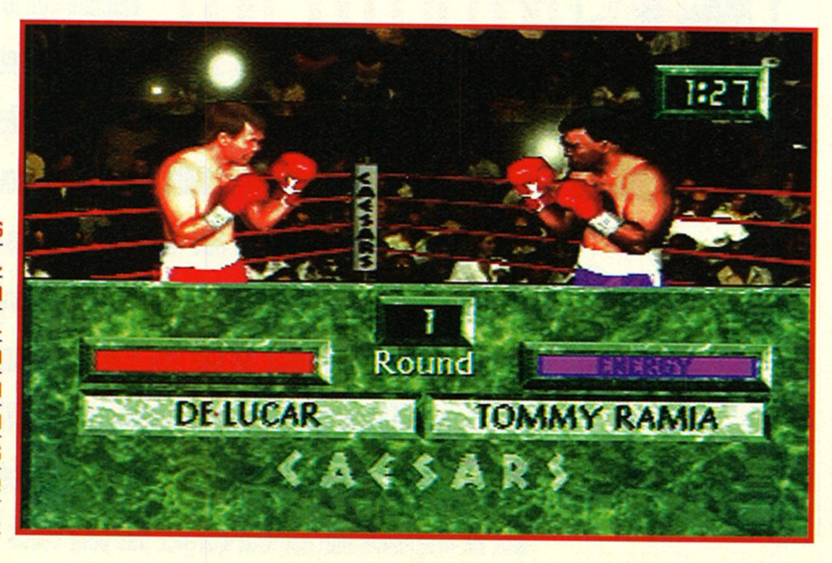


Por fin, podrás emular en un excepcional videojuego a los grandes mitos del golf internacional como: Jack Nicklaus, Nick Faldo, Bernhard Langer, Nick Price o nuestros extraordinarios Severiano Ballesteros y José María Olazábal. Este lanzamiento para los nuevos soportes de Sega incorpora aspectos individualizados para cada participante.

Donkey Kong Country arrasa en España

Estaba más que anunciado que **DONKEY KONG COUNTRY** sería un completo éxito, y que destrozaría todas las marcas conocidas en el competido mundo del videojuego. Nuestro país no podía quedarse al margen de este fenómeno, y las cifras de venta de los dos primeros días son totalmente significativas: 8.000 cartuchos. Si tenemos en cuenta que hasta ahora un gran título apenas alcanzaba el millar de ventas al día, podremos comprender la magnitud de esta cifra. Otros datos de ventas aportados por **Nintendo España** son: WARIO LAND 25.000 unidades (desde Mayo) y STUNT RACE FX 12.000 unidades (hasta el 31 de Octubre). A la luz de lo dicho, **DONKEY KONG COUNTRY** puede considerarse como el mayor éxito de toda la historia de ***Super Nintendo.***





Entre los nuevos lanzamientos para CDi, destaca con luz propia CAESARS WORLD OF BOXING. Este simulador de boxeo incorpora una amplia gama de secuencias grabadas en vídeo para que disfrutéis intensamente con este espectacular deporte.

CDi continúa su imparable carrera en nuestro país

La compañía **Philips** está multiplicando por diez su política de lanzamientos en España y, gracias a ello, su ***CDi*** se ha convertido en





Y para después de Navidades

Pasadas las Navidades del 94, allá por el mes de Febrero, la compañía japonesa **Nintendo** volverá de nuevo a la carga, y lo hará rescatando de la época clásica títulos que lo han sido casi todo en el mundo del videojuego, como: TETRIS AND DR. MARIO y SUPER PUNCH-OUT!! para ***Super Nintendo***, y SPACE INVADERS para ***Game Boy***. TETRIS AND DR. MARIO es la primera versión del popular juego de recreativa, y también incorpora al popular DR. MARIO, que se hizo muy célebre en ***NES*** y ***Game Boy***. SUPER PUNCH-OUT!! es una extraordinaria adaptación de aquella recreativa de boxeo, que siempre será recordada por su simpatía y su impresionante espectacularidad. Por último, SPACE INVADERS para ***Game Boy*** ha sido reflejado con total fidelidad. En definitiva, tres auténticas maravillas lúdicas, de entrañable recuerdo, que vuelven a la actualidad.





una potente y sólida opción de futuro. Si en números anteriores os comentábamos la próxima aparición de algunos clásicos en castellano y de otras interesantes novedades, ahora os presentamos dos nuevos títulos: **GO** y **CAESARS WORLD OF BOXING**. **GO**, es un juego oriental de estrategia con más de 4.000 años de antigüedad y que en el ***CDi*** parece cobrar una nueva dimensión. El otro programa, **CAESARS**, es un trepidante simulador boxístico que guarda cierto parecido con GREATETS HEAVY WEIGHTS de ***Mega Drive***. Además, este título incorpora un amplio surtido de secuencias en vídeo. A estas dos novedades hay que sumar la versión para dos jugadores simultáneos de **INTERNATIONAL TENNIS OPEN**, que además está comentado por Matías Prats.

El Consumer Soft Group del 94 se vistió de gala para presentar la consola Play Station de Sony. Con este nuevo sistema se amplían considerablemente las dimensiones de un mercado, como el de los videojuegos, en constante evolución. Sin duda, una joya lúdica.

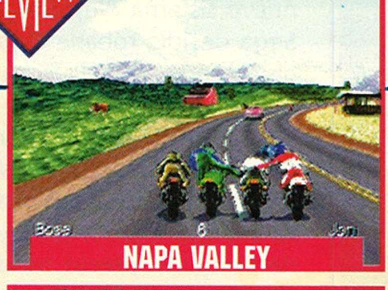
CSG de Tokyo: comienza la revolución

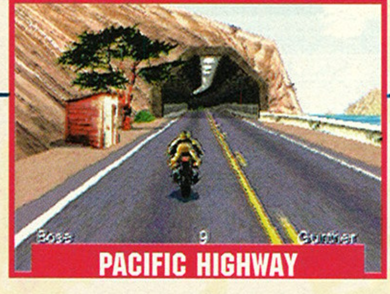
El C.S.G. -Consumer Soft Group- del 94 será recordado como uno de esos momentos estelares de la historia del videojuego por las interesantes novedades que ofreció y, sobre todo, por las perspectivas de futuro abiertas. Todos hacía suponer que la gran estrella de la reunión sería **Sony** con su nuevo sistema ***PlayStation***, pero **Sega** decidió robarle el protagonismo anunciando la fecha de salida al mercado nipón de la ***Saturn***. Los 64 bits de **Sega** estarán en las calles el próximo 22 de Noviembre, adelantándose en una semana a la aparición de la ***PlayStation*** de **Sony**. Su precio rondará las 60.000 pesetas. Esta cifra, como en ocasiones anteriores, es meramente referencial ya que todo depende del precio que ponga, en el último momento, la competencia a su producto. Para que podáis haceros una idea, los responsables de la ***PlayStation*** han dejado un enorme margen de precios -entre las 40.000 y 60.000 pesetas- para hacer a su sistema el más competitivo del mercado. Para aquellos que ya estén pensando en comprar cualquiera de estas dos nuevas consolas, hay que recordarles que estos precios son sólo para Japón, y que en nuestro país aún no se puede precisar con exactitud ni la llegada, ni sus costes finales.

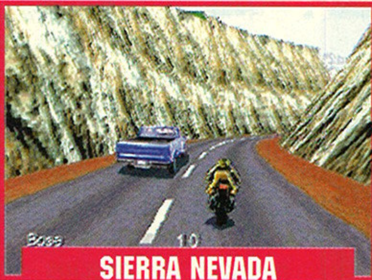


La cita de la Eurocopa de fútbol del 96 más cerca

Tras la fiebre del Mundial USA 94, todos pensamos que los simuladores futbolísticos tardarían muchos meses en volver a copar nuestras expectativas deportivas y las intenciones programadoras de las compañías. Pues nada más lejos de la realidad. Hace apenas unas semanas aparecían para ***Mega Drive*** EA SOCCER 95, dentro de nada TOTTAL FOOTBALL de **Domark** y, en un futuro no muy lejano SOCCER SHOOT-OUT de **Capcom** para ***Super Nintendo***. Estos, y otros que también se podrían citar, recargarán nuestras pilas futboleras hasta la llegada de la Eurocopa de 1.996 que se celebrará en Gran Bretaña. Pero, mientras esperamos esta trascendental cita balompédica, será necesario seguir emulando a los grandes mitos del balón con estos lanzamientos, que prometen ser de lo más atractivo.

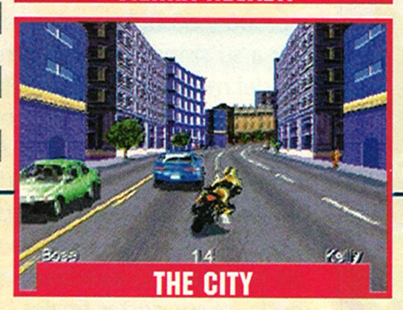






NIVELES

El juego se desarrolla entre cinco escenarios distintos, que verán incrementada su longitud a medida que vayamos superando los distintos niveles de dificultad de este genial juego.

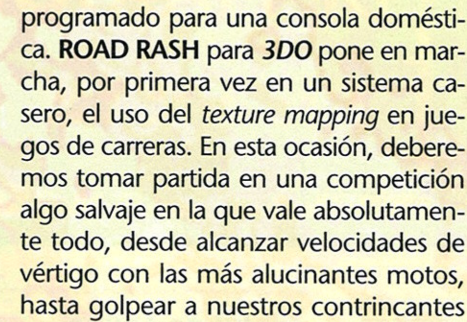




ROAD RASH

He aquí el primer juego para la nueva generación de consolas que se ha acercado hasta esta sección de SUPER-PREVIEWS. Y, todo sea dicho de paso, el bautizo no ha podido ser mejor, ya que este lanzamiento podría calificarse como el mejor título, técnicamente hablando, que jamás se ha programado para una consola doméstica. **ROAD RASH** para *3DO* pone en marcha, por primera vez en un sistema casero, el uso del *texture mapping* en juegos de carreras. En esta ocasión, deberemos tomar partida en una competición algo salvaje en la que vale absolutamente todo, desde alcanzar velocidades de vértigo con las más alucinantes motos, hasta golpear a nuestros contrincantes con todo tipo de objetos contundentes. Pero, por si todas estas fechorías no fueran suficientes,además **ROAD RASH** brinda la posibilidad de atropellar a los transeuntes y de transgredir todas las normas de







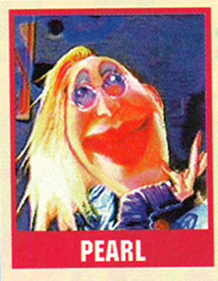


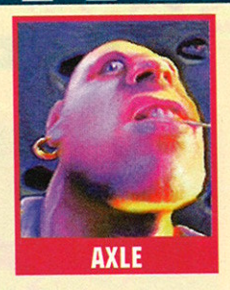


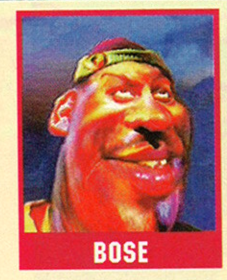
INTRO

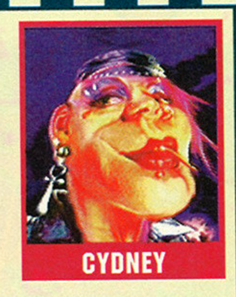
TODO EL JUEGO ESTÁ REPLETO DE DIVERTIDAS INTROS CON LAS QUE AMENIZAR EL TIEMPO ENTRE CARRERAS.











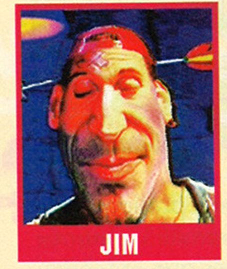
PERSONAJES

Un juego tan violento como ROAD RASH debía contar, forzosamente, con seres tan impresentables como éstos. Jim, Mike, Axle, Bose, Cydney, Jon, Pearl y Rhonda serán nuestros representantes informáticos en este soberbio lanzamiento para 3DO.















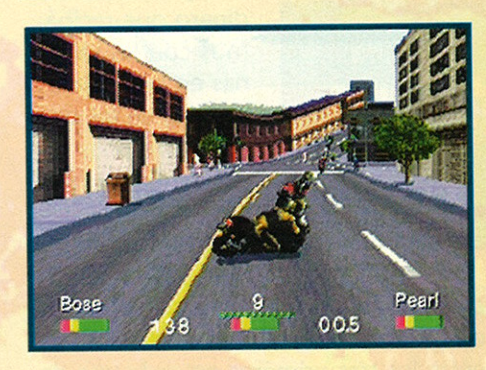




CIRCUITOS

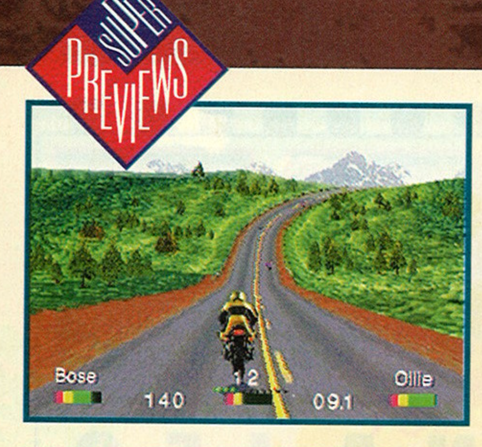


En cualquiera de las modalidades de juego podremos acceder a un total de cinco circuitos, cuya longitud será proporcional al nivel en que nos encontremos. Especialmente atentos a los niveles como Pacific Highway o The city. Son realmente increíbles y espectaculares.



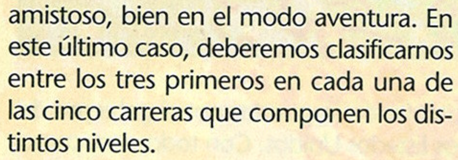
circulación impuestas por el gobierno de los Estados Unidos. Con todo esto, como ya os podéis imaginar, se consigue elevar el nivel de violencia de este lanzamiento hasta límites realmente insospechados. Una odisea que sólo los más hábiles y audaces podrán superar.

Pero donde realmente destaca este juego es en el aspecto gráfico, en particular, y en el técnico en general. Es realmente increíble que los inmensos bloques gráficos que podéis observar en las imágenes se muevan con la rapidez necesaria en un título con estas características. Pues bien, **ROAD RASH** no sólo consigue esa rapidez de vértigo, sino que además la acentúa notablemente, logrando una sensación de realismo impresionante. Hoy por hoy, tan sólo títulos como RIDGE RACER de **Capcom** o DAYTONA de **Sega** (ambas en soporte *Coin-op*) consiguen superar en calidad a un CD de es-





te calibre. Según hemos podido comprobar, el juego nos permitirá controlar un total de veinte motos que obtendremos por medio del dinero que recibamos con las victorias en las distintas carreras en las que participemos. En este sentido, se nos concede la posibilidad de intervenir bien en el modo amistoso, bien en el modo aventura. En este último caso, deberemos clasificarnos entre los tres primeros en cada una de las cinco carreras que componen los distintos niveles.



Con todo esto, parece poco probable que **ROAD RASH** pueda decepcionar a nadie. El juego, en principio, va a contar con las características que todos hemos soñado alguna vez para un CD: *texture mapping* y *scaling* de calidad, soberbios gráficos, mejores animaciones, impresionantes músicas y, sobre todo, una acción trepidante para un juego que, por cuestiones de precio de la consola, no va a conseguir la difusión necesaria.

Sin embargo, es necesario realizar una recomendación para los afortunados propietarios de una *3DO*: prestad mucha atención a este **ROAD RASH**, porque indiscutiblemente estamos ante un lanzamiento que va a hacer historia.

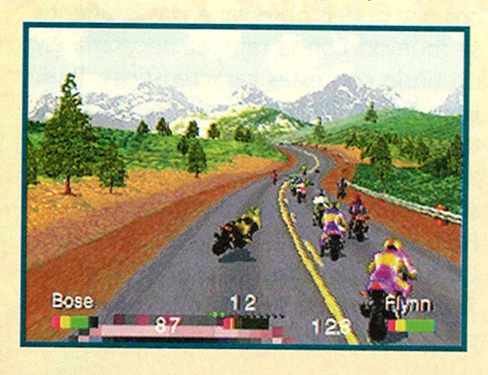
J.C. MAYERICK

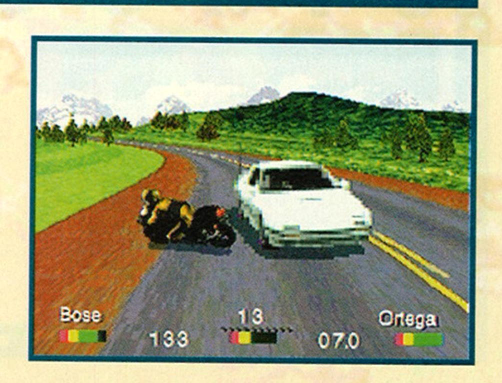




Podemos elegir entre un total de 15 motos, con unos precios que oscilan entre los 2.999 dolares de la Perro, hasta los 40.000 dólares de la Diablo, una moto que nos hará sentir de verdad lo que es alcanzar velocidades de 180 millas por hora. Una auténtica bomba de relojería.

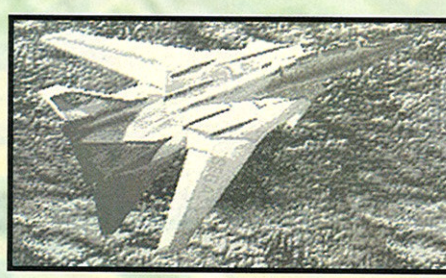




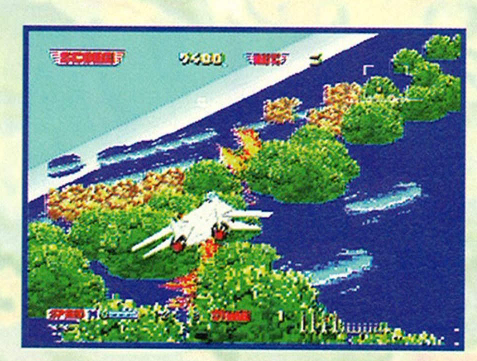
















AFTERBURNER COMPLETE



Este título para Mega Drive 32X es exactamente igual a la máquina recreativa original.

AFTERBURNER nació en 1986, unos meses después que OUT RUN, y estaba destinado a convertirse en uno de los títulos mas emblemáticos de la compañía **Sega** en cuanto a recreativas se refiere. La máquina era un matamarcianos en 3D, en el que manejábamos un potente F-14 Tomcat para acabar con todo lo que se movía a lo largo de los distintos escenarios. Técnicamente la recreativa se caracterizaba por dos detalles técnicos. En primer lugar, la cabina de la máquina tenía un continuo movimiento, que ofrecía una notable sensación de realismo, ya que podíamos realizar *loopings* con el avión. En segundo lugar, el desarrollo del juego transcurría a velocidades de vértigo. Pasaron los años y **Sega** puso en la calle la consola ***Master System***. Con ella llegaba **AFTERBURNER**, uno de los primeros cartuchos con un mega de memoria (por aquellos tiempos lo normal era un cuarto o medio mega). De este



Su scaling y su jugabilidad rozan la perfección. AFTERBURNER COMPLETE es una apuesta segura.









modo, se convirtió en uno de los clásicos de ocho bits. El juego tenía un colorido bastante brillante, una rapidez importante y las voces digitalizadas de la máquina. Este último elemento provocó la envidia de los que entonces estábamos con nuestro querido ***Spectrum***. Este cartucho era el segundo que programaba **Yuki Yama**, que años después se haría famoso al crear el personaje de Sonic.

En el 91 llegaba la versión para ***Mega Drive*** y, una vez más, superaba con creces a las conversiones que **Activision** realizó para ***Amiga*** y ***Atari ST***. Era una entrega muy próxima a la máquina, que contaba con un sonido impresionante. Por último, con la llegada de la ***Mega Drive 32X***, la compañía **Sega** programa la versión definitiva.













Este es el primer juego para una consola **Sega** al que no se puede calificar de conversión, puesto que es exacto a la máquina en todos los niveles. Como dirían nuestros colegas ingleses, estamos ante una versión *Pixel Perfect* , en la que sólo echaremos en falta la ausencia de la cabina de la recreativa. Todo en este título roza la perfección. Su *zoom* y su *scaling son* tan sensacionales que nos hacen olvidar todo lo visto hasta ahora. Además, su música es la mejor que nos puede brindar esta consola. Por último, destacar sus potentes efectos y su jugabilidad sin límites. ¿ Se puede pedir algo más ?

THE PUNISHER

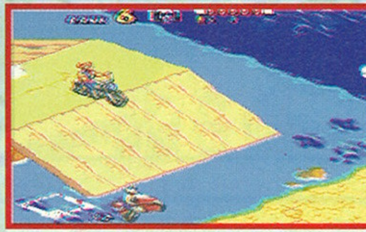




DOS JUGADORES











Los videojuegos siguen siendo el espejo donde se reflejan los protagonistas de las más diversas series televisivas. Muchos de estos cartuchos no han llegado al mercado español, como ocurre con CAPTAIN TSUBASA que recrea la serie de dibujos *Campeones*, o con MAZINGER Z. Sin embargo, otros muchos han aprovechado el éxito logrado tras su emisión en la pequeña pantalla, destacando entre ellos DRAGON BALL Z, y ahora **BIKER MICE FROM MARS**. Su aparición televisiva, bajo el título de *Los Moto Ratones de Marte*, ha sido el trampolín para que una pandilla de roedores amantes de la velocidad se lancen a una impresionante competición de la mano de **Konami.** La concepción del juego está formada por múltiples carreras de motos en las que, al estilo de COMBAT CARS, cada máquina tiene unas características específicas, utilizando diferentes armas.



BIKER MICE FROM MARS



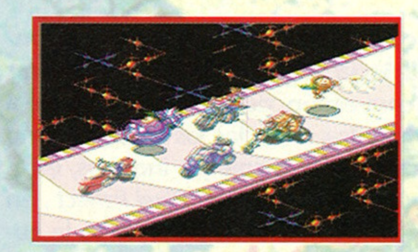






CIRCUITOS





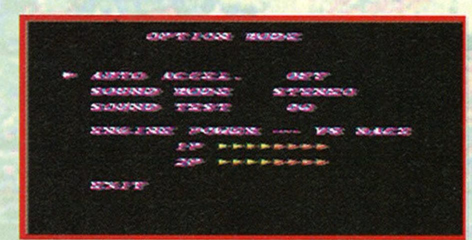
CONTINUACION



GANADOR



OPCIONES



COMPETICION





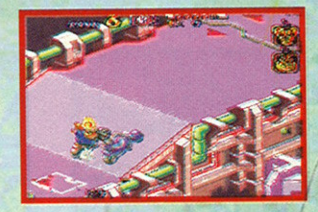
PERSONAJES











Su gran jugabilidad es complementada por una considerable variedad de circuitos, y por la posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea. Los seis personajes incluidos completan un cartucho con el que, después del magnífico GP 1, los amantes de las motos pueden disfrutar de una segunda opción para *Super Nintendo* dentro del apasionante mundo de las dos ruedas.

JAVIER ITURRIOZ

SELECCION PILOTOS

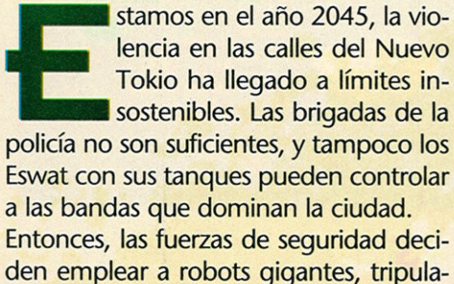


TIENDA









Estamos en el año 2045, la violencia en las calles del Nuevo Tokio ha llegado a límites insostenibles. Las brigadas de la policía no son suficientes, y tampoco los Eswat con sus tanques pueden controlar a las bandas que dominan la ciudad. Entonces, las fuerzas de seguridad deciden emplear a robots gigantes, tripulados por agentes de la ley. Esta unidad especial se llamará RTCU (Unidad Robotizada de Control Terrorista), aunque todos la conocen





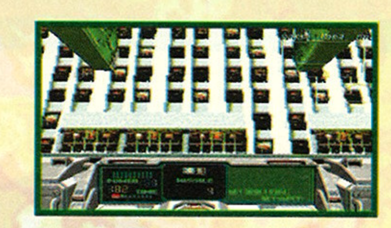








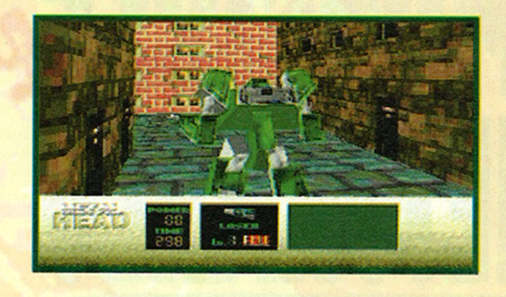








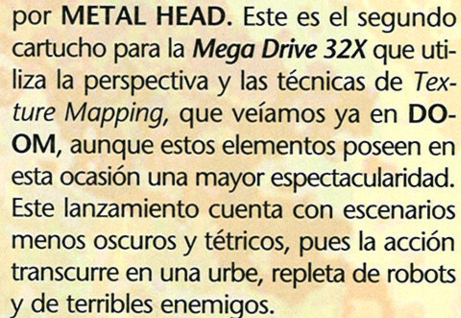




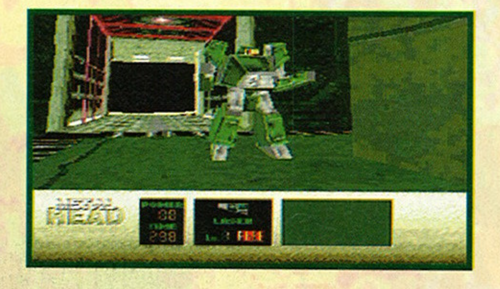


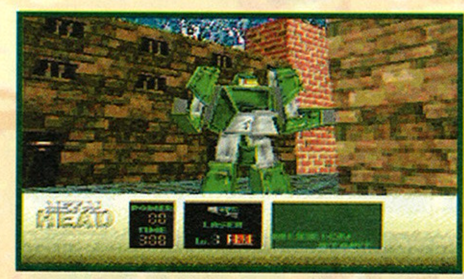
por **METAL HEAD.** Este es el segundo cartucho para la ***Mega Drive 32X*** que utiliza la perspectiva y las técnicas de *Texture Mapping*, que veíamos ya en **DOOM,** aunque estos elementos poseen en esta ocasión una mayor espectacularidad. Este lanzamiento cuenta con escenarios menos oscuros y tétricos, pues la acción transcurre en una urbe, repleta de robots y de terribles enemigos.

Ya no tendremos que preocuparnos por encontrar las llaves, ni los interruptores que abran puertas ocultas, puesto que lo único que deberemos hacer es aniquilar a todo bicho viviente. Sin embargo, es necesario tener un especial cuidado con los aviones, porque te darán un buen





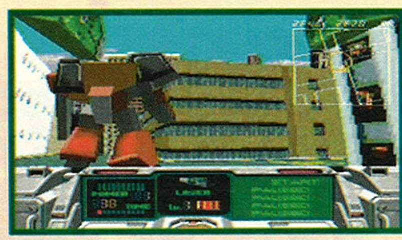
















susto la primera vez que los veas. El juego está estructurado por misiones, en las que deberemos localizar y destruir a los distintos vehículos, que están diseñados con todo lujo de detalles, y se mueven perfectamente (incluso los jeep derrapan en las curvas). El colorido es increíble. Si tenéis alguna duda sobre este apartado consultar las pantallas, donde queda bien patente la diferencia entre ***Mega Drive*** y la nueva consola ***32X***. Un juego más que sigue la estela del magnífico **DOOM**, y la lleva por nuevos caminos.

THE PUNISHER

NIVEL 1

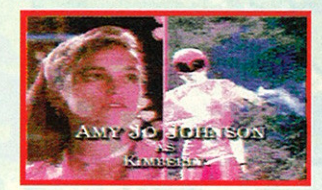


POWER RANGERS

Los americanos, muy aficionados a convertir en oro productos de calidad más que discutible, se ha sumado a la moda japonesa de realizar series de bajo presupuesto y altísimo éxito comercial. ULTRAMAN, BIOMAN y, en concreto, TURBO RANGERS (serie en la que se basa la adaptación americana), son claros ejemplos de lo que nunca se debe hacer en televisión, ya poseen una realización más propia de un niño de seis años que de auténticos profesionales de la imagen.

En España, esta serie está siendo emitida por un canal privado. La versión *Mega CD*, como no podía ser de otra forma, será distribuida por **Sega**. Este *CD* recordará, en muchos aspectos, a viejas leyendas lúdicas como ROAD AVENGER o TIME GAL. En esta ocasión, para no faltar a la norma, deberemos enfrentarnos a la malvada Rita Repulsa en un videojuego en el que, con imágenes reales extraídas de la propia serie de televisión, deberemos limitarnos a pulsar el botón correspondiente en el momento requerido. Un tipo de juego que, como ya sabréis, tiene tantos adeptos como detractores. Puestos a resaltar futuros aspectos posi-

KIMBERLY



BILLY



JASON



TRINI



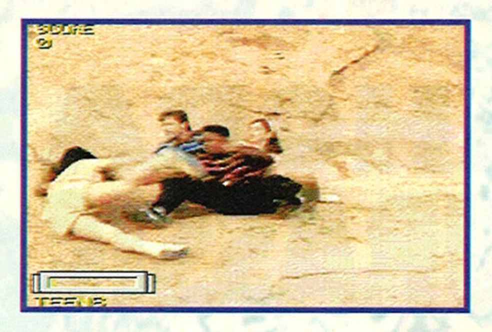
ZACK



RITA







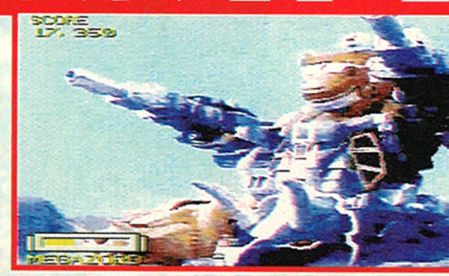
CONTINUE





NIVEL 2

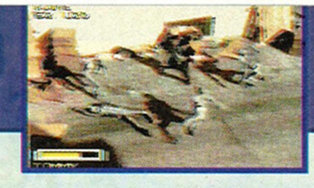














VICTORIA







Este lanzamiento para la consola Mega CD sobresale por la utilización de las propias imágenes de la popular serie televisiva POWER RANGERS.

GAME OVER







tivos del juego, podemos mencionar el hecho de que la imagen sea prácticamente a pantalla completa, provocando una ligera disminución de su calidad. El aspecto más destacable radica en el uso de las mismas imágenes de televisión . Por tanto, los incondicionales de la serie tienen un atractivo irresistible que les obligará a sucumbir ante sus encantos.

Con todo esto, os emplazamos a que contempléis las páginas del próximo número, donde encontraréis la pertinente información referente a este título. Los aficionados a este tipo de juegos están de enhorabuena. **POWER RANGERS** llegan, por fin, a la *Mega CD*.

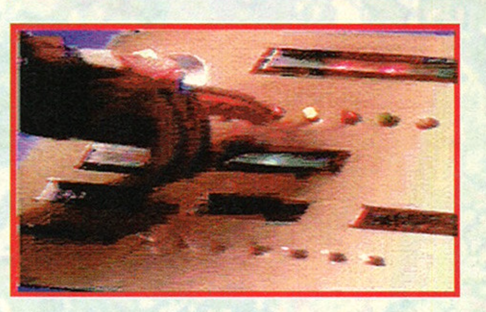


J.C.MAYERICK

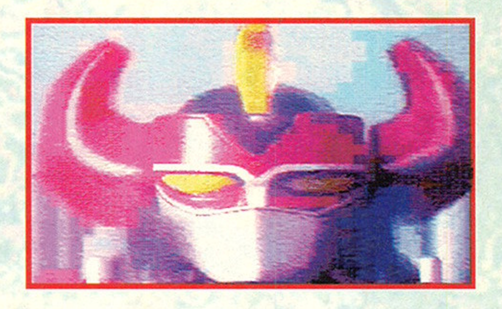
INTRO











NIVEL 3







ESTA NOCHE ES Y MAÑANA



NOCHEBUENA



MEGA DRIVE

Este invierno se presenta al rojo vivo. ¡Mega Drive viene arrasando con todo! Los bombazos del año llevan su sello inconfundible: diversión, diversión y más diversión. ¡Son las obras cumbre de los videojuegos hasta el momento!
¡Lo máximo en todos los estilos! ¿Vas a dejarlos escapar?. Te esperan un montón de Noches-Buenas.
Y si aún no tienes Mega Drive, aterriza. ¿Aún no sabes que es la única consola compatible con el futuro?.

94

VIRTUA RACING
- "Genial y mega jugable adaptación de la Recreativa, que aprovecha a tope las posibilidades del procesador SVP. ¡Imprescindible".
- "¡Rápido, vertiginoso, adictivo!. Todos los calificativos se quedan cortos para definirlo".

90

MEGA BOMBER MAN
- "Excelente diseño gráfico, buenos efectos y melodías de calidad".
- "Uno de los títulos más jugables de la historia".
- "Con un ritmo endiablado y una acción trepidante, estos pequeños dinamiteros son una fuente inagotable de diversión y jugabilidad".

93

PAGE MASTER (El guardián de las palabras)
- "Nunca un juego tuvo tanta calidad en todas y cada una de sus fases".
- "Absolutamente de película".

¡PÁSATELO BOMBA!

TAZ IN ESCAPE FROM MARS
- "Gráficamente es una maravilla que divertirá por igual a todo el mundo".
- "El feroz Taz vuelve a Mega Drive para delicia de sus fans con las pilas más cargadas que nunca".

Y además con este juego llévate el más divertido video de tus amigos de la Warner.

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL









INTRO



EDIFICIO



CUARTO



VOYEUR

VOYEUR es la próxima propuesta que **Philips** pretende incluir dentro de su suculenta oferta de productos de entretenimiento. Este título no es uno más de esos juegos que acostumbramos a contemplar. En esta ocasión, se mezclan numerosos ingredientes cinematográficos. Así, en **VOYEUR** deberemos descubrir una trama de espionaje que gira en torno a un candidato a la presidencia de los Estados Unidos. La aventura se desarrollará en un edificio aledaño a su residencia. En este relato de acción política intentaremos, con nuestra videocámara telescópica, recoger pruebas que impliquen a Reed Hawke, el candidato, y revelen un oscuro secreto de familia que le hundirá. Una vez conseguido este objetivo, avisaremos a la policía o a un miembro de la familia para que nos apoye en la denuncia. Existen numerosas formas de terminar el juego, así que las posibilidades de entretenimiento se multiplicarán por el número de finales distintos del programa. Uno de los puntos fuertes del cartucho es la intensidad de diálogos e imágenes. Sin llegar al erotismo, contienen escenas lo suficientemente crudas y sugerentes como para mantener a los más pequeños de la casa apartados del monitor. El mes que viene daremos un completo repaso a **VOYEUR**.



THE SCOPE

DOS ROMBOS ◆◆











LA MICKEY MANIA ARRASA ESPAÑA

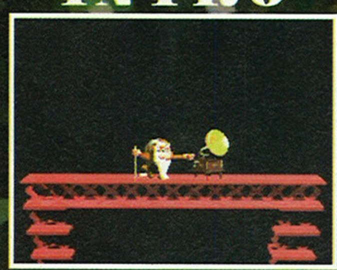


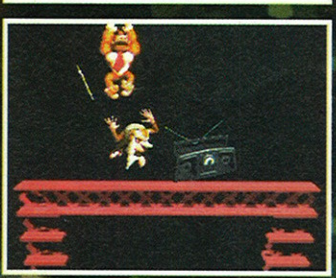


MEGA DRIVE MEGA-CD

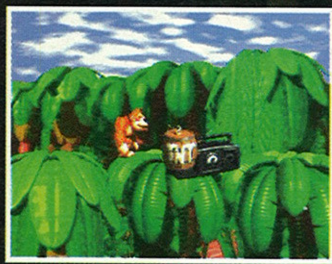
DONKEY KONG COUNTRY

INTRO











EL SUEÑO DEL MONO LOCO

Hablar de este **DONKEY KONG** es hablar de Shigeru Miyamoto, y del nacimiento de una saga prodigiosa que sirvió de pistoletazo de salida a la carrera meteórica de **Nintendo** como compañía líder en el difícil reinado del videojuego. El primer DONKEY KONG debutó en los recreativos y Hand Held en 1.980, pasando a ser la máquina más jugada del momento. Su perfecta concepción de arcade de plataformas, con tan sólo cuatro fases diferentes y ocho colores simultáneos bastaron para convertirlo en el buque insignia de **Nintendo** durante cuatro años. El malvado gorila, un rejuvenecido Cranky Kong, raptaba a la novia de Mario y le obligaba a ir en su búsqueda a través de andamios, barriles, bolas de fuego y muelles traicioneros. Para que os hagáis una idea, en aquel momento el juego más sofisticado de salón recreativo era el popular PHOENIX. Más tarde surgió Donkey Kong Jr., y los papeles cambiaron: Mario se convertía en un gamberro y raptaba al gran gorila, y obligaba al

SALVAR



CANDY



Está loca por los huesos de Donkey. Candy permite salvar la partida a nuestros dos amigos al saltar dentro de su barril mágico.

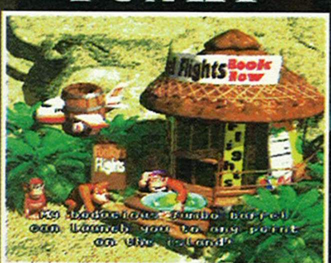


ABUELO



El auténtico protagonista del clásico título de los salones recreativos.

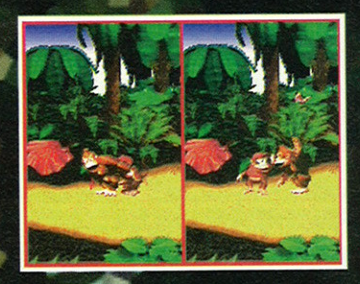
FUNKY



Es el más holgazán de la familia. Os prestará su Jumbo Barril para volar a vuestro antojo por la isla.

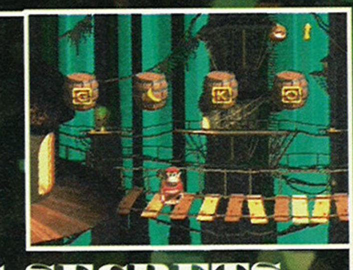


PALMOTADA



Con SELECT o con el botón A cambiaremos de protagonista, tras una palmotada amistosa entre los dos simios. Este detalle está ejecutado con una realización técnica impresionante.



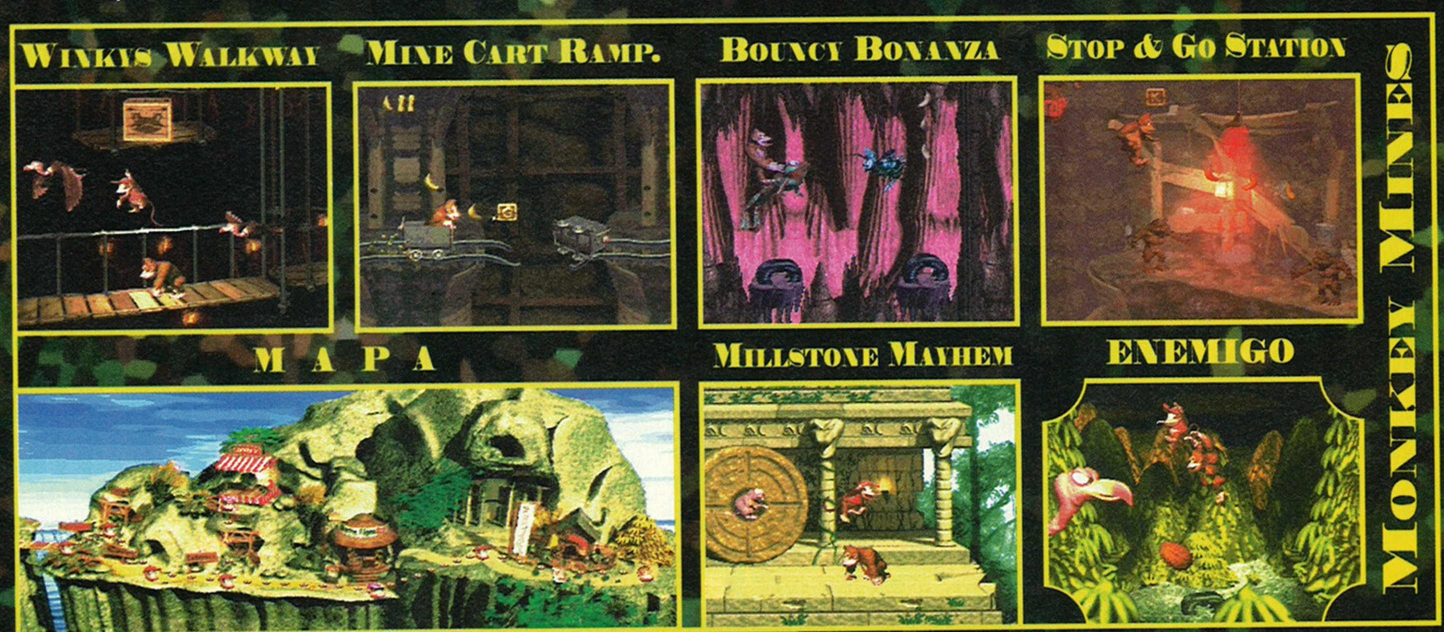


EXCITING SECRETS





pequeño Kong, el protagonista de **DONKEY KONG COUNTRY**, a atravesar una serie de fases repletas de lianas y otros parientes. Poco después llegaría la tercera parte (¿recordáis algo sobre abejas, panales y un gorila que desciende poco a poco?), y la cuarta que pasó sin pena ni gloria. Más tarde llegarían las conversiones para ***NES***, ordenadores de 8 bits y la excelente versión de ***Game Boy***, que recreaba momentos estelares del mito junto a 100 fases más. Pero



VINE VALLEY

VULTURE CULTURE



TREE TOP TOWN



FOREST FRENZY



MAPA



TEMPLE TEMPEST



ORANGUTAN GANG



CLAM CITY



ENEMIGO



BARRILES

Los barriles encontrados en Donkey Kong Country poseen diferentes características. Desde servir como proyectil contra el enemigo o abrir pasadizos secretos hasta lanzarnos por los aires de forma automática o manual. Otro gran detalle Nintendo

ISLA KONG

MONTURAS



Rambi es la más simpática de todas. Expresso es un avestruz que da grandes saltos. Enguarde es un pez espada que nos acompañará en los niveles submarinos. Por último, Winky nos llevará a plataformas inaccesibles.



GORILLA GLACIER

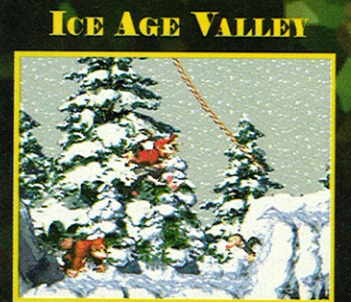
SNOW BARREL BLAST



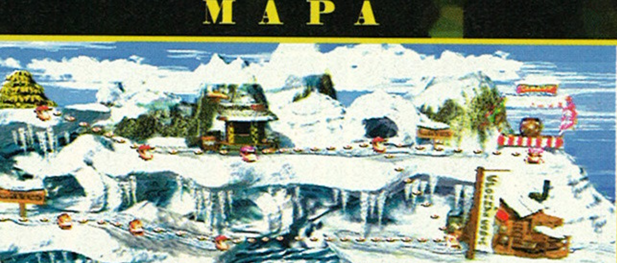
SLIPSIDE RIDE



ICE AGE VALLEY



MAPA



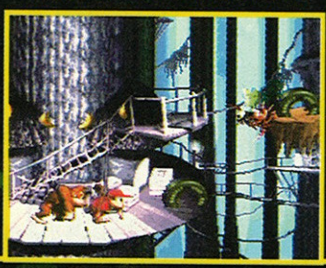
CROCTOPUS CHASE



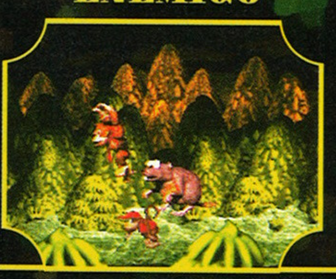
TORCHLIGHT TROUBLE



ROPE BRIDGE R.



ENEMIGO



KREMKROC INC.





TRICK TRACK TREK



ELEVATOR ANTICS



MAPA



POISON POND







BLACKOUT BASEMENT



ENEMIGO



KONG



Conseguir las cuatro letras que forman la palabra KONG en cada fase nos proporcionará una vida extra. En las primeras fases no será muy difícil pero más adelante os costará más de un serio disgusto.

CASA KONG



la consagración total del mono loco no ha llegado hasta la aparición de este prodigio de 32 megas llamado **DONKEY KONG COUNTRY**, nacido con la aureola de ganador y concebido bajo la atenta mirada de los padres más exigentes: **Nintendo**, **Rare** y **Silicon Graphics**.
Cuando todos los ojos se dirigen a las nuevas tecnologías y las primeras imágenes de ***Ultra 64*** se asoman a todas las revistas del mundo, **Nintendo** exprime un poquito más las cualidades de la *SNES* para crear un magnífico universo de gráficos renderizados, *multilayer scrolling* de impecable factura, 256 colores simultáneos en pantalla, y esa mágica jugabilidad que sólo **Nintendo** es capaz de imprimir al desarrollo de sus títulos.
Todo en **DONKEY KONG COUNTRY** rezuma buen hacer y la magia de una máquina que sigue demostrando que los años no pasan para ella.
Técnicamente nos encontramos ante un arcade, que utiliza casi al límite los potentes coprocesadores de la ***SNES*** para reflejar un mundo renderizado, donde los personajes y su animación son reales, y las nevadas en Gorilla Glacier producen verdaderos escalofríos.
Tras observar la ingeniosa intro, comprendemos que estamos ante un juego diferente, que parece tener vida propia. Da la impresión de que, una vez apagada la

ANIMAL BONUS







Si quieres acceder a los bonus más divertidos de Donkey Kong Country consigue tres figuras doradas de un mismo animal: Rambi, Expresso, Winky o Enguarde. Por cada cien items regogidos recibiréis una vida extra.



PLAY MODE



VIDAS EXTRA

Los globos rojos dan una vida extra, los azules tres y los verdes cinco. Un lujo.







KING KROOL

Este desagradable reptil es el culpable de la desaparición de todos los plátanos de la despensa de Donkey. El duelo final tendrá lugar en su bonito galeón. Como sucedía con Bowser en SUPER MARIO WORLD, todos sus patrones de ataque son variados y mortales. No te dejes engañar por el falso final y permanece atento a las últimas sacudidas de King Krool.





PLATANOS

Por cada cien plátanos obtendremos una vida extra para nuestros gorilas.



consola, todos los personajes y escenarios continuarán su devenir por los cálidos circuitos de nuestra máquina. **DONKEY KONG COUNTRY** atraviesa nuestros sentidos y nos obliga a pestañear, abriendo más los ojos para saborear la espléndida calidad de todos sus matices. Os podría hablar de la sensación que produce jugar en las fases submarinas, con una increíble melodía, de la sensación de oscuridad y peligro que acechan en las fases cavernarias con eco incluido, de los vertiginosos viajes en vagoneta, de las impresionantes escenas con nieve o de los reflejos en Slipside Ride, pero no serviría de nada porque **DKC** no se puede contar, hay que vi-

CHIMP CAVERNS

TANKED UP TROUBLE

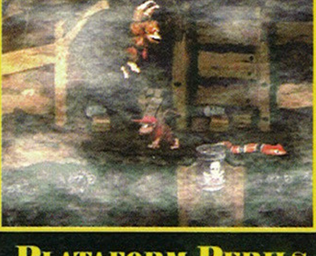


MANIC MINCERS





MISTY MINE



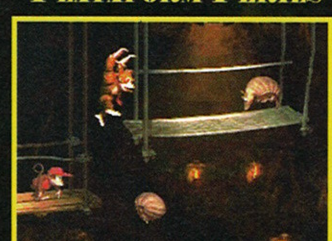
LOOPY LIGHTS



MAPA



PLATAFORM PERILS



ENEMIGO



DONKEY KONG

Fuerte, poderoso y heredero nato de todas las habilidades del ahora anciano Cranky Kong. Su palmotada en el suelo y su considerable peso fulminarán de un solo golpe a casi todos los rivales. Benefíciate de su peso para encontrar items enterrados en el subsuelo.



DIDDY KONG

Rapidez y agilidad son las características que definen a este futuro rey del videojuego. Su pequeño tamaño le permite saltar mucho más alto y lejos que Donkey, aunque su ligereza le deja vendido frente a los enemigos de gran tamaño. Es indiscutiblemente el máximo admirador de Donkey junto a Candy.












THE END



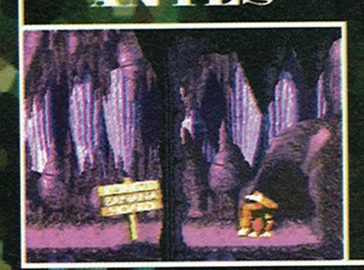


Como es habitual en los grandes juegos de Nintendo, el final nos sorprenderá con el cómico desfile de toda la plantilla de enemigos, Final Bosses y protagonistas.



DESPENSA

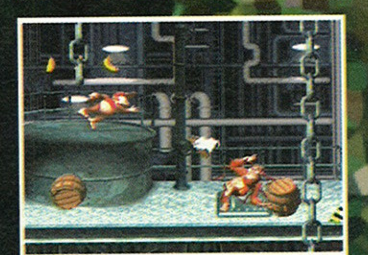
ANTES / DESPUES



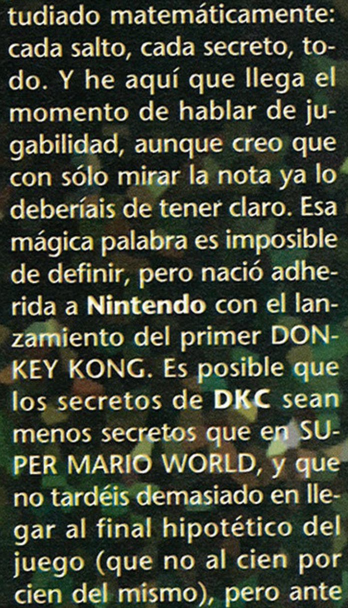












virlo. Os podría hablar durante horas y horas sobre él, puesto que todo ha sido estudiado matemáticamente: cada salto, cada secreto, todo. Y he aquí que llega el momento de hablar de jugabilidad, aunque creo que con sólo mirar la nota ya lo deberíais de tener claro. Esa mágica palabra es imposible de definir, pero nació adherida a **Nintendo** con el lanzamiento del primer DONKEY KONG. Es posible que los secretos de **DKC** sean menos secretos que en SUPER MARIO WORLD, y que no tardéis demasiado en llegar al final hipotético del juego (que no al cien por cien del mismo), pero ante un cartucho así es muy difícil encontrar el más mínimo defecto.

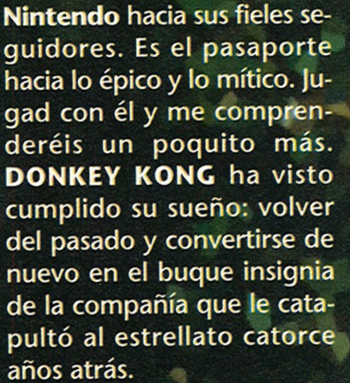
DONKEY KONG COUNTRY es el tributo navideño de **Nintendo** hacia sus fieles seguidores. Es el pasaporte hacia lo épico y lo mítico. Jugad con él y me comprenderéis un poquito más. **DONKEY KONG** ha visto cumplido su sueño: volver del pasado y convertirse de nuevo en el buque insignia de la compañía que le catapultó al estrellato catorce años atrás.

El sueño del mono loco ha comenzado de nuevo con más fuerza e intensidad que nunca. Feliz Navidad **DONKEY KONG COUNTRY**.

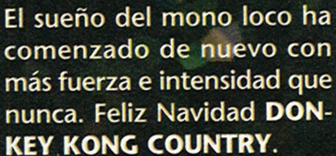
THE ELF

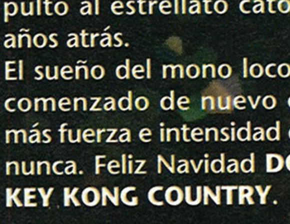
SQUAWKS

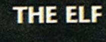


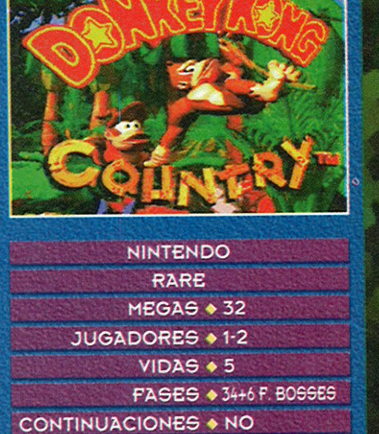












NINTENDO	
RARE	
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	5
FASES	34+6 F. BOSSES
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Los mejores gráficos, animaciones, colorido y efectos de Ghost Layering jamás vistos en una consola de 16 bits.



MUSICA

▲ La banda sonora acompaña a la perfección todos los parajes del juego. Las melodía de las fases son soberbias.



SONIDO FX

▲ Todo el juego tiene un sonido FX exclusivo. El mordisco de Klap Trap o los gruñidos de Donkey ponen la guinda al pastel.



JUGABILIDAD

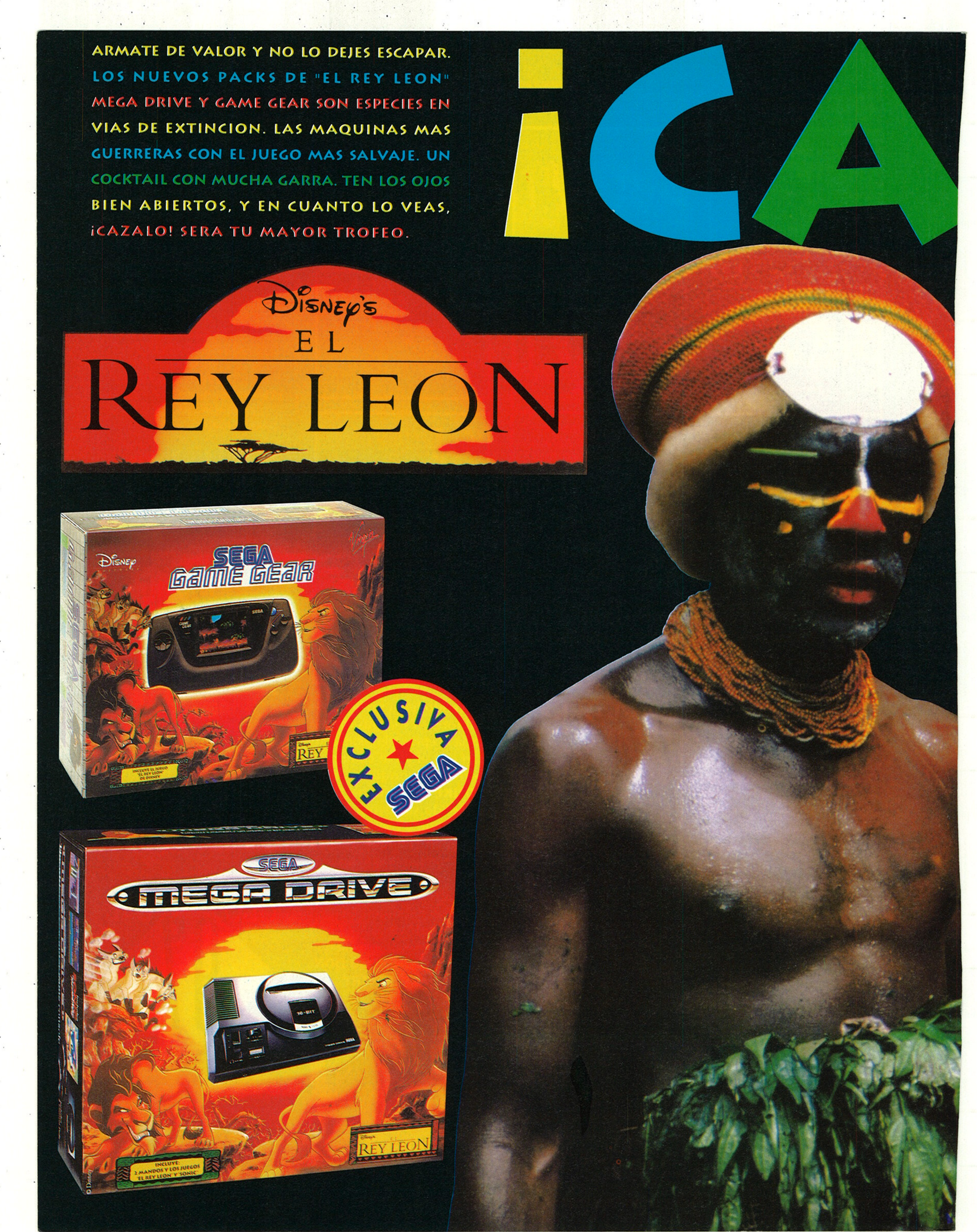
▲ En este apartado no hay quien gane a Nintendo, y lo han demostrado una vez más pulverizando todos los registros.

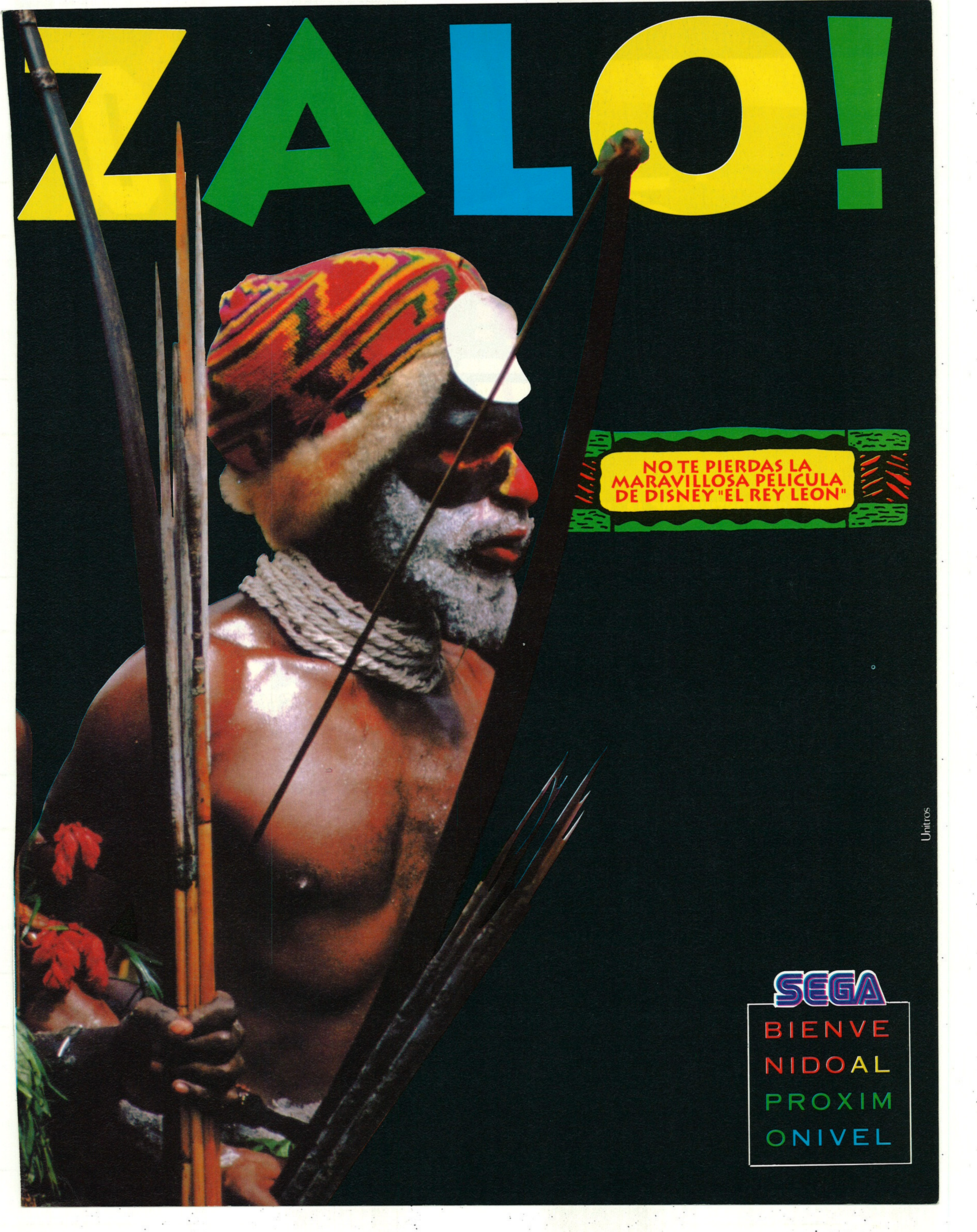


GLOBAL



Este lanzamiento se convierte en el mejor juego para estas Navidades en todos los formatos. Un merecido homenaje de Nintendo y Rare al personaje que más fama y gloria ha dado a esta compañía, junto a Mario. Super Nintendo ha demostrado de nuevo quién es el rey.


ARMATE DE VALOR Y NO LO DEJES ESCAPAR. LOS NUEVOS PACKS DE "EL REY LEON" MEGA DRIVE Y GAME GEAR SON ESPECIES EN VIAS DE EXTINCION. LAS MAQUINAS MAS GUERRERAS CON EL JUEGO MAS SALVAJE. UN COCKTAIL CON MUCHA GARRA. TEN LOS OJOS BIEN ABIERTOS, Y EN CUANTO LO VEAS, ¡CAZALO! SERA TU MAYOR TROFEO.
¡CA
DISNEY'S
EL
REY LEON
SEGA
GAME GEAR
EXCLUSIVA
SEGA
SEGA
MEGA DRIVE
REY LEON


ZALO!
NO TE PIERDAS LA MARAVILLOSA PELICULA DE DISNEY "EL REY LEON"
Unitros
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

VERTIGO VIRTUAL

DESDE LOS CONFINES DE LA JUGABILIDAD, POR FIN LLEGA A NUESTRAS MANOS UNO DE LOS LANZAMIENTOS MAS ESPERADOS PARA MEGA DRIVE 32X. VIRTUA RACING DE LUXE NO ES UNA ADAPTACION MEDIOCRE O UNA CONVERSION VULGAR. ESTE NUEVO CARTUCHO ES EL PROPIO ARCADE ORIGINAL, TAL Y COMO FUE CONCEBIDO POR AM2 PARA LOS SALONES RECREATIVOS.

Después de tanta noticia contradictoria, tanta preview y tanto alboroto sobre este esperado lanzamiento, ha llegado la hora de examinar concienzudamente el cartucho que, seguramente, más llamará la atención de los futuros propietarios de la nueva consola *Mega Drive 32X*.

Por el momento, no os vamos a insistir más sobre el célebre tratamiento poligonal de este juego, la calidad de las producciones de la compañía **AM2** o las típicas comparaciones entre DAYTONA, RIDGE RACER y VIRTUA RACING. En esta ocasión, intentaremos analizar exhaustivamente todo lo que encierra este gran título de la novedosa máquina de **Sega**. Todos conocéis la recreativa y, probablemente, os sabréis de memoria todas sus impresionantes características.

VIRTUA PERALTE



VIRTUA CAMPEON



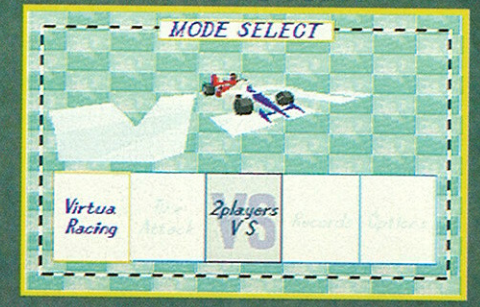
VIRTUA RACING DE LUXE mantiene todas y cada una de las virtudes que encumbraron al programa original. Además, incorpora elementos inéditos que superan globalmente a algunos apartados de la recreativa. Increíble, pero absolutamente cierto.

Una de las notas básicas que hizo célebre al VIRTUA RACING arcade consistió

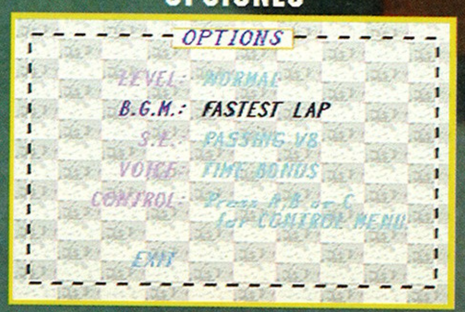
VIRTUA LLEGADA



MODOS DE JUEGO



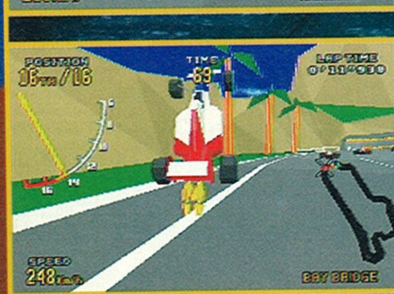
OPCIONES



LAS IMPRUDENCIAS SE PAGAN



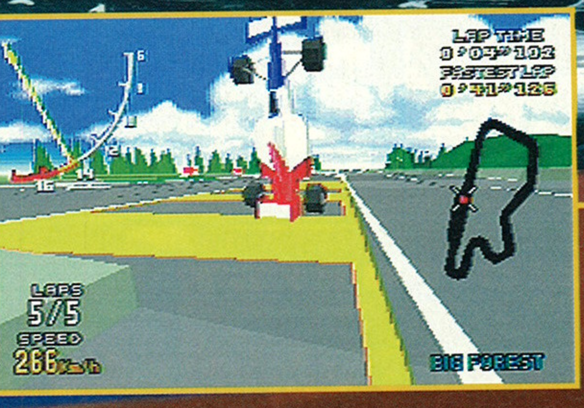


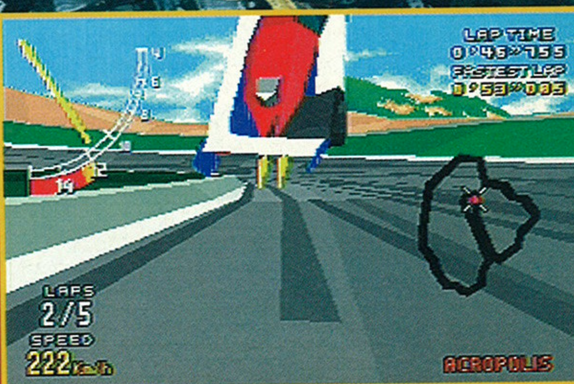














PUBLICIDAD



en la posibilidad de contemplar el desarrollo del juego desde cuatro vistas diferentes. Si la versión para *Mega Drive* ya las mantenía de una forma soberbia, imaginad las prestaciones que puede ofrecer la *Mega Drive 32X* en este sentido. Pocas veces podréis contemplar un *zoom in* y un *zoom out* tan magistrales como los apreciados en este lanzamiento. Y no hemos hecho nada más que empezar, ya que con estas cuatro panorámicas como firmes cimientos se levanta un auténtico monumento de jugabilidad, que dejará en simple anécdota todo lo observado hasta el momento.

Pero, vamos a iniciar nuestra singladura particular con el apartado de coches. Al clásico fórmula 1 se le han unido dos vehículos más: un sobrio stock y un vertiginoso prototipo. El fórmula 1 es, sin duda, el coche más equilibrado, puesto que su velocidad punta es muy elevada y su control resulta bastante sencillo de asi-

RECORDS

RECORDS

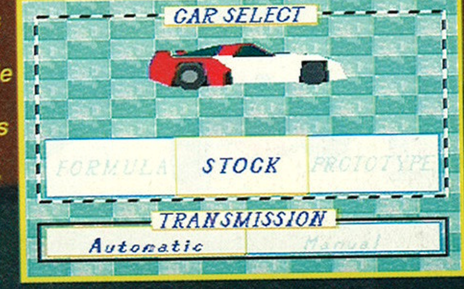
RANK	NAME	TIME	V.R. MODE
1st	RYU	03'12"888	
2nd	NAG	03'13"453	
3rd	MAT	03'13"966	
4th	O.H	03'14"881	
5th	K.T	03'15"120	
FASTEST LAP	O.H	00'41"126	

FORMULA

Big Forest

Uno de los mayores alicientes de este cartucho es poder conservar nuestros mejores tiempos.

SELECCION



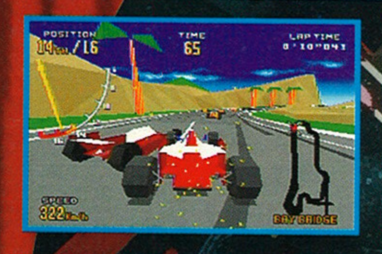
CIRCUITOS

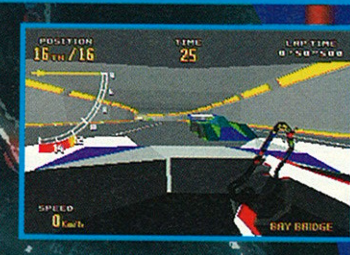
ACROPOLIS






BAY BRIDGE



BIG FOREST





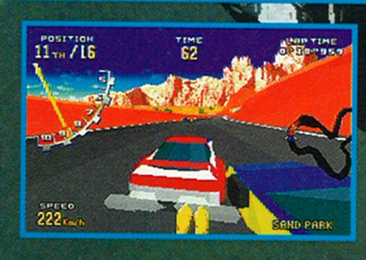


HIGH LAND






SAND PARK






milar. El stock no alcanza los límites de rapidez del fórmula 1, pero es probablemente el más seguro de todos, porque apenas se percibe la fuerza centrífuga al tomar las curvas. Por último, el prototipo es una auténtica obra maestra de la mecánica. Su impresionante velocidad se ve mermada por las enormes dificultades de control que presenta, a partir del momento en el que la aguja de su cuenta-



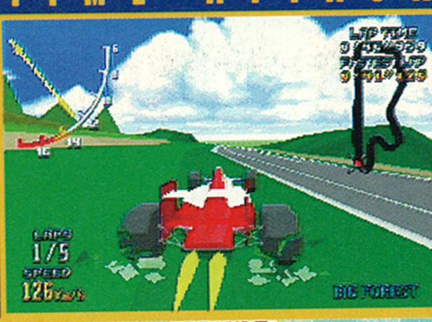


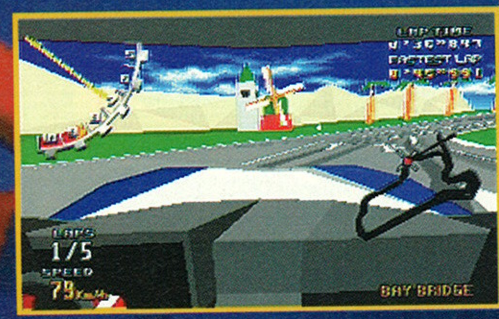


kilómetros excede la impresionante barrera de los 300 km/h.

No obstante, aún no hemos acabado con la agenda de nuevos fichajes ya que, además de las variantes de juego que incorporan estos dos nuevos monoplazas, debemos apuntar en el haber de este cartucho los dos circuitos que se añaden a los tres trazados ya conocidos. Su longitud y acierto los convierten en los más espectaculares y complicados del conjunto. Los puntos a favor en el apartado de jugabilidad no se han agotado puesto que, respecto al arcade, se ha incorporado la opción de grabar nuestros mejores tiempos y nuestras vueltas más rápidas en cada circuito, en virtud del coche que hayamos seleccionado. Este detalle hará que el hecho de poder rebajar los registros de nuestros anteriores giros se convierta en una frenética obsesión. Para los aficionados a superar los más extraordinarios records se ha incluido una modalidad de juego llamada Time Attack, en la que se prescindirá totalmente del resto de competidores para buscar nada más que el mejor tiempo por vuelta. Esta modalidad es, probablemente, la que más quebraderos de cabeza os provocará y, junto con la opción de dos jugadores simultáneos a pantalla partida, será la alternativa que os proporcione mayores momentos de diversión al pasar la fiebre de las primeras semanas. Siguiendo con las novedades, los programadores han incorporado también la posibilidad de repetir toda la carrera al estilo de una retransmisión deportiva, colocando las cámaras a lo largo de todo el circuito. Además, podremos controlar un







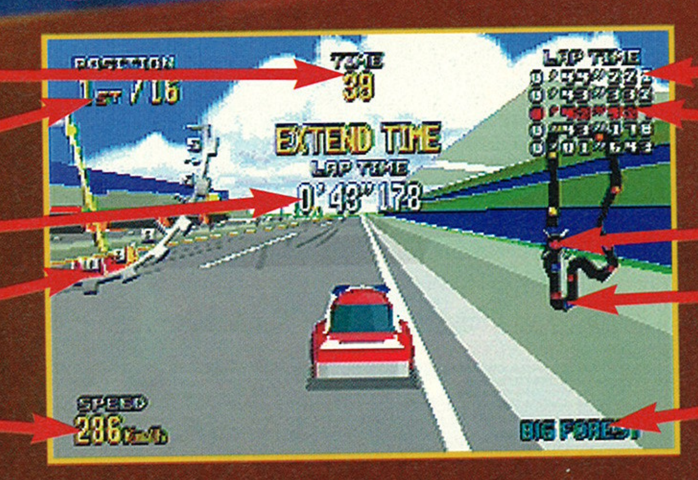
RESULT

CAR: STOCK
COURSE: BIG FOREST

LAP	TIME	
1st	00'45"449	
2nd	00'42"739	BEST LAP!
3rd	00'43"089	
4th	00'42"763	
5th	00'42"806	

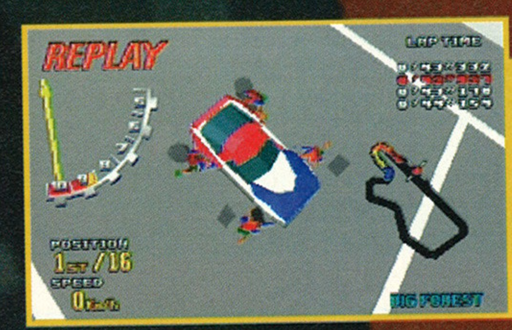


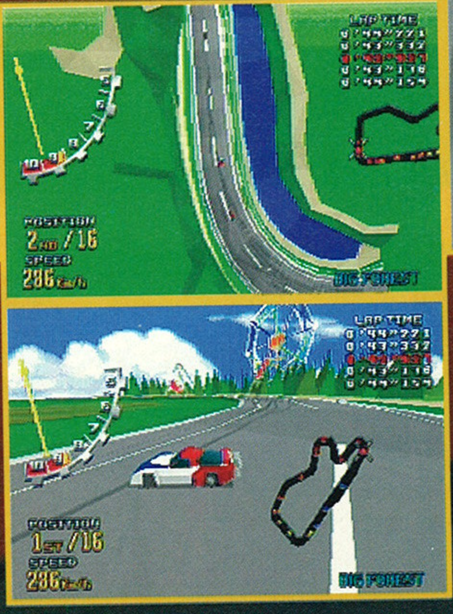
INDICADORES



TIEMPO RESTANTE
CLASIFICACION
ULTIMA VUELTA
CUENTA REVOLUCIONES
VELOCIDAD
TIEMPO POR VUELTA
MEJOR VUELTA
POSICION EN CIRCUITO
POSICION RIVALES
NOMBRE DEL CIRCUITO

REPLAY



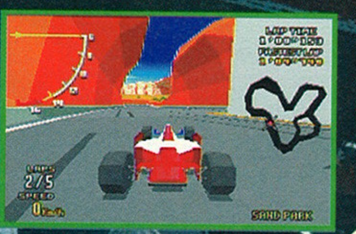
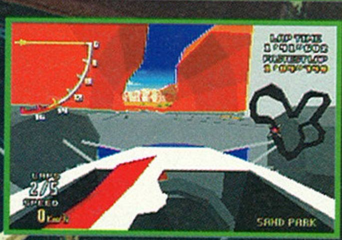




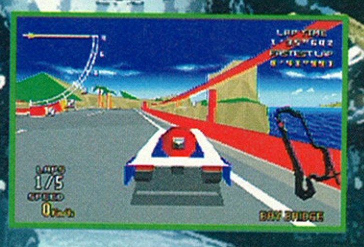
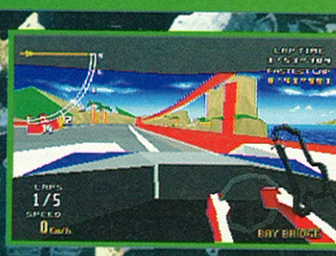
VISTAS

F O R M U L A 1

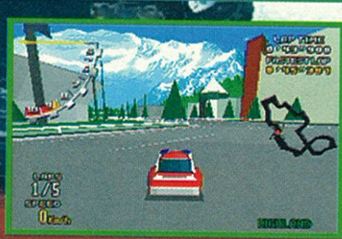


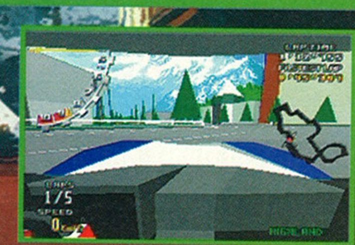



P R O T O T I P O

S T O C K

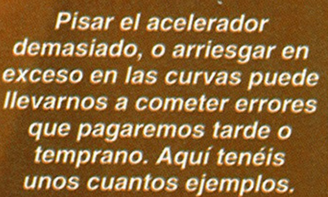


espectacular zoom en una perspectiva zenital realmente magistral.

En cuanto al apartado de opciones, señalar que podremos elegir entre: tres distintos niveles de dificultad, configurar el mando a nuestro antojo, y escuchar todas la melodías y efectos en un genial *sound test*. El sonido es uno de los apartados que más ha ganado en este lanzamiento, gracias a las propias características de la ***Mega Drive 32X***. De este modo, se nos ofrecen unos efectos de adelantamiento y un rugido del motor, que pueden considerarse como los más acertados de la historia de los juegos de velo-

TROMPOS

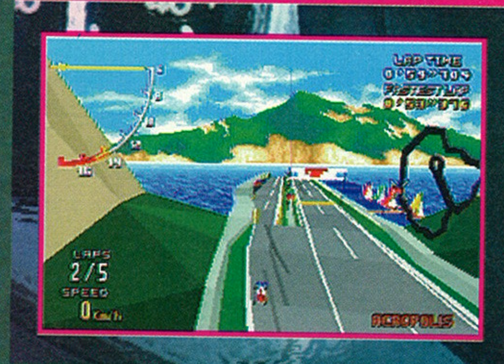
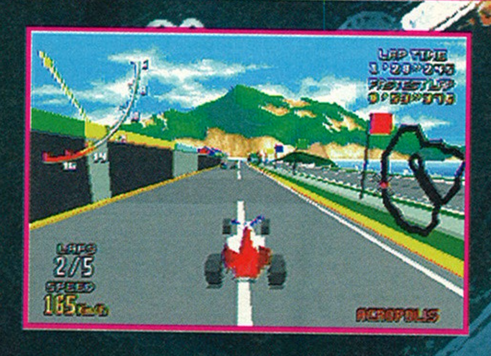
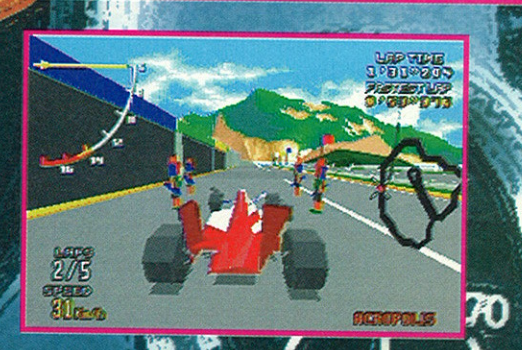




Pisar el acelerador demasiado, o arriesgar en exceso en las curvas puede llevarnos a cometer errores que pagaremos tarde o temprano. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos.

B O X E S

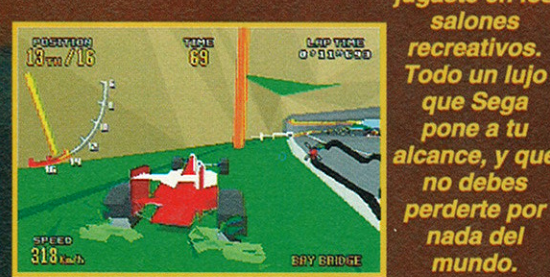
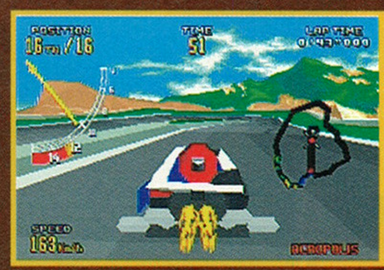
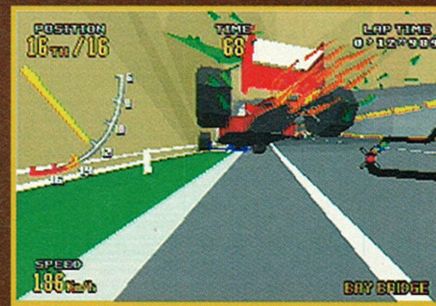
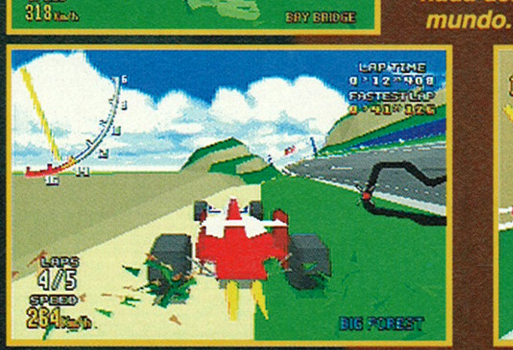






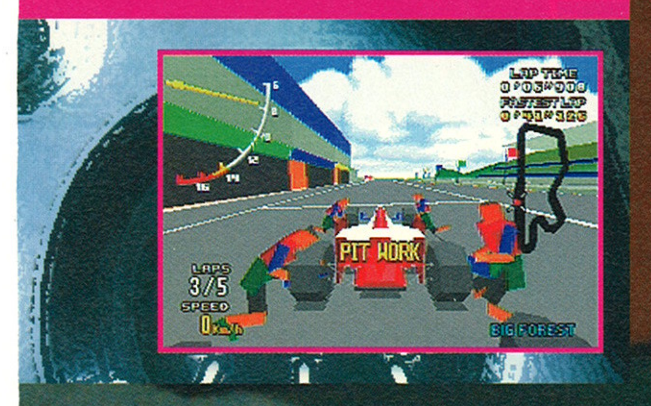






No intentes buscar diferencias entre la recreativa y este juego, porque no las hay. Si conectas tu MD 32X a una televisión de bastantes pulgadas, conseguirás el mismo efecto y recibirás las mismas sensaciones que cuando jugaste en los salones recreativos. Todo un lujo que Sega pone a tu alcance, y que no debes perderte por nada del mundo.



cidad. Las melodías son escasas, pudiendo escuchar una por circuito y los fantásticos acordes de la presentación. Podríamos seguir días y días cantando las excelencias de este sensacional cartucho, pero creemos que las pantallas de este reportaje y las imágenes aparecidas en el vídeo, que os regalamos este mes, constituirán un argumento suficiente para admirar un juego que, como os hemos dicho, supera incluso al arcade original.

THE SCOPE

V.R. Virtua Racing DELUXE

SEGA SPORTS	
AM2	
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	5
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Este título posee la misma calidad gráfica que la recreativa.

▲ El tratamiento vectorial de todo el juego es simplemente magistral.



MUSICA

▲ La música resulta animada, y acompaña el desarrollo sin agobiar.

▲ El rap, con prodigiosos efectos, puede calificarse como fantástico.



SONIDO FX

▲ VIRTUA RACING DE LUXE es el mejor de los juegos de velocidad.

▲ El efecto sonoro durante el adelantamiento es una obra maestra.



JUGABILIDAD

▲ Increíblemente rápido y dinámico. Todo un prodigio de jugabilidad.

▲ Resulta absolutamente imposible no disfrutar con este juego.



GLOBAL 95

Cientos de polígonos moviéndose a una velocidad vertiginosa en una pantalla de televisión es ya toda una realidad. El género de la simulación automovilística tiene ya un rey indiscutible en el mundo de las consolas. Muy bueno tendrá que ser el RIDGE RACER de la Play Station de Sony para poder superar a este título. Una joya de la programación.

DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Unitros


EGO
MEGA-CD
¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360º que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.
FORMULA 1 RACING
¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!.
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!.
TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
SEGA
MEGA DRIVE

Llegó la hora de dejar un poco de lado los frenéticos arcades a los que estamos tan acostumbrados. Abrimos la puerta a un título que servirá como adecuado contrapunto a tanta acción desmelenada.
El rol se convierte en uno de los protagonistas indiscutibles, y SECRET OF MANA es su más fiel abanderado.



SECRET of MANA

Después de meses de espera, causados principalmente por dificultades técnicas en la conversión a sistema PAL, por fin tenemos la más celebrada producción de **Square** para *Super Nintendo*, **SECRET OF MANA**. Nada más conectar el juego a la consola, comprobaréis la indudable calidad de este cartucho. Su magnífica intro y sus preciosas melodías nos zambullen desde el primer instante en esta fenomenal historia. Es precisamente este aspecto uno de los puntos más fuertes de todas las creaciones de **Square**. El argumento de **SECRET OF MANA** es tan intenso y envolvente que nos involucraremos en la aventura, sintiéndonos partícipes de ella como si fuéramos uno más de los sprites protagonistas. Con **SECRET OF MANA** nos embarcamos en un mundo de fantasía tan real que en ocasiones no sabremos discernir si es sólo un juego, o una odisea verosímil donde tomamos parte activa. El desarrollo del juego entronca más con la saga ZELDA que con







THE FORBIDDEN PALACE







EL REY DEL ROL

Gold City





Mapa

Mana Tree

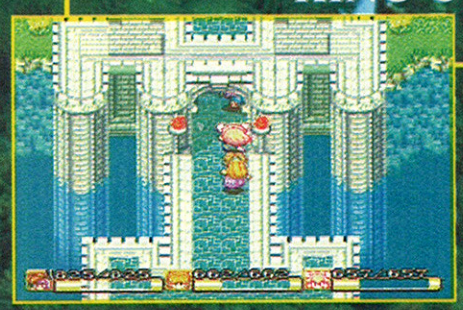


Kakkara





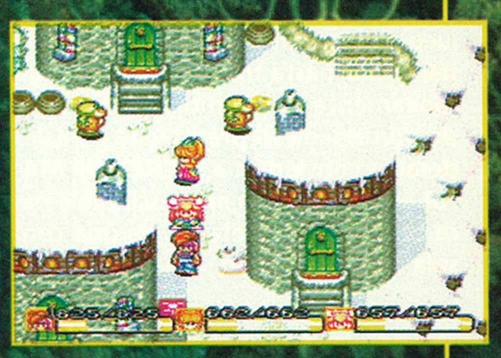
King's Castle

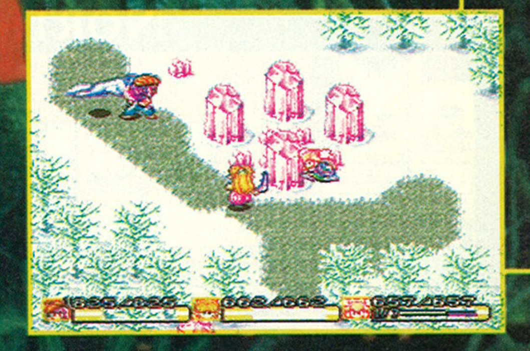




Ice Land



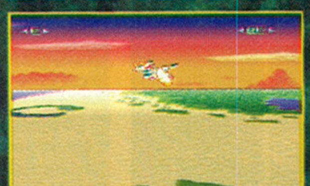




otros títulos de rol mucho más abruptos y lentos. Este hecho se debe básicamente a la técnica de batalla ya que, a pesar de contar con medidores de energía y poder (típicos de los RPG), se ha escogido el *motion battle* como sistema de ataque. Es decir, cuando nos enfrentemos a un enemigo lucharemos directamente con él, viendo como recibe nuestros impactos en pantalla y pudiendo movernos por los escenarios para evitar sus acometidas. En los juegos de rol puros se suele presentar una pantalla estática, en la que nosotros enviamos hechizos y golpes, a la vez que los recibimos, restando así potencial a nuestros enemigos. A la larga, este sistema resulta mucho más monótono y aburrido que el alabado y dinámico *motion battle* de este cartu-

El Dragon







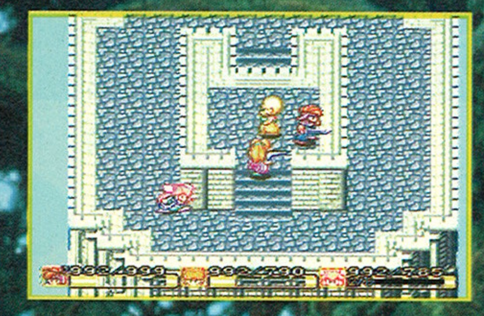
En las últimas fases del juego podremos utilizar un veloz dragón para desplazarnos por todo el mapeado del juego.



KIPPO VILLAGE









cho. Muchos de vosotros estaréis esperando a un segundo ZELDA. Los últimos rumores que han llegado a nuestra redacción apuntan hacia una secuela del gran título de Shigueru Miyamoto para ***Ultra 64***. Así pues, **SECRET OF MANA** no es precisamente otro ZELDA, ya que a pesar de sus innegables parecidos difieren en muchos aspectos. Pese a todo, este nuevo lanzamiento de **Square** puede considerarse por detalles, jugabilidad y calidad como su más digno sucesor.

Un mapeado extensísimo, una dificultad ajustada, más de setenta horas de juego ininterrumpido, la posibilidad de participar hasta tres jugadores simultáneamente vía multitap, y un elevado número de sorpresas y de geniales detalles convierten a **SECRET OF MANA** en un cartucho imprescindible para todos los propietarios de una consola ***Super Nintendo***.

THE SCOPE

SEMILLA

SANTA CLAUS



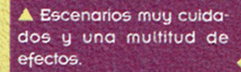
NORTHTOWN







SQUARE SOFT
SQUARE SOFT
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-3
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI



GRAFICOS — 89



▲ Escenarios muy cuidados y una multitud de efectos.

▲ Muy graciosos los movimientos de todos los protagonistas.

MUSICA — 96



▲ La mejor música escuchada hasta ahora en una Super Nintendo.

▲ La melodía de la presentación resulta, simplemente, soberbia.

SONIDO FX — 80



▼ Su calidad es bastante inferior a la categoría de la banda sonora.

▼ Los efectos sonoros no resultan demasiado abundantes.

JUGABILIDAD — 94



▲ Este cartucho es divertido y entretenido desde el principio.

▼ Algunos enemigos son demasiado difíciles de superar.

GLOBAL — 93

15 ciudades, 32 monstruos, 42 sortilegios, 55 zonas de juego y nada menos que 68 armas diferentes son las principales virtudes de este juegazo. Si buscáis un cartucho largo e imaginativo, SECRET OF MANA debe ser vuestra elección. Con él tu consola más que un instrumento lúdico, parecerá una increíble forma de vivir una aventura aparentemente real.

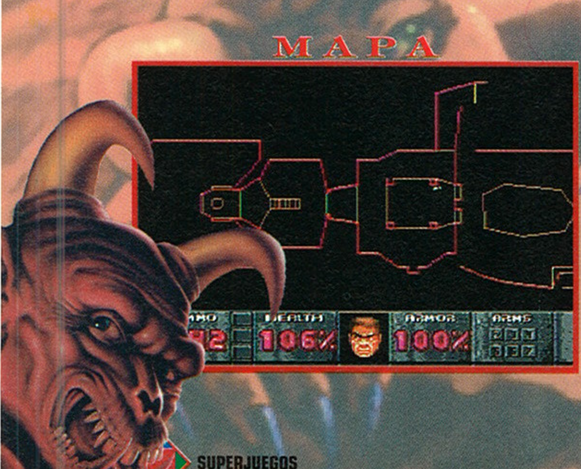
DOOM

DEMASIADO REAL

Mega Drive 32X es la incorporación más reciente a la nueva generación de consolas. Una de sus mayores ventajas, respecto al resto de sistemas, es la calidad de la primera hornada de juegos que la acompañan. DOOM es, entre todos estos lanzamientos, uno de los más destacados.

El mito de VIRTUA RACING es demasiado fuerte y, si además viene acompañado de una conversión que supera en detalles al propio arcade, pues más aún. Pero a pesar de esto, los futuros compradores de una *Mega Drive 32X* deben tener presente que, dentro del catálogo de los primeros juegos disponibles para su nuevo periférico, hay un título que puede reportar tantas satisfaccionescomo VIRTUA RACING. Hablamos de este genial **DOOM**. La historia de este título se remonta a los últimos meses del año pasado, cuando **ID Software** conmocionó el mundo del *PC* con un programa que simulaba una perspectiva tridimensional, en primera persona, nunca vista hasta entonces. Su único problema era el hecho de que, para que se moviera a una velocidad y soltura adecuada, se necesitaba un ordenador de gran potencia. Esta es la principal virtud de la nueva versión. Con una máquina de un coste bastante inferior se han conseguido idénticos niveles de calidad que en todo un *486*. Esta versión es todo un calco de la entrega para *PC*. La única diferencia patente es un pequeño marco alrededor de la pantalla de acción, que suponemos que será lo único que han precisado los







MONSTER



Estos son los principales artífices de tus desvelos durante todo el desarrollo de la aventura. Algunos monstruos constituyen todo un portento de resistencia y de potencial armamentístico, capaz de aniquilar al más valiente de los humanos en un solo instante. Antes de enfrentarte a ellos, asegúrate de ir bien armado. Por voluntad que no quede.

FASES

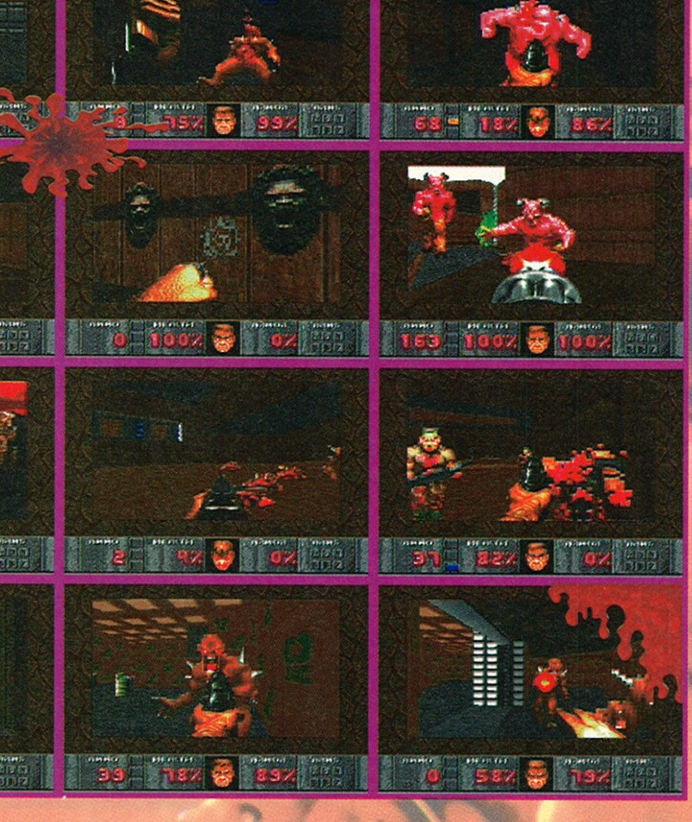
6

7

8

9

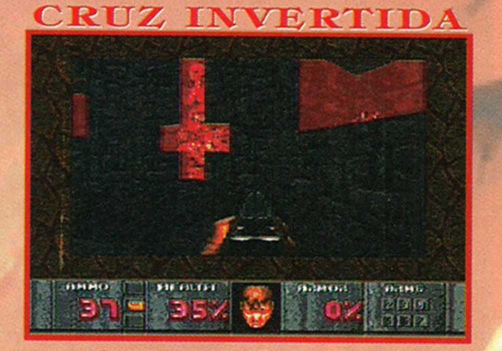
10



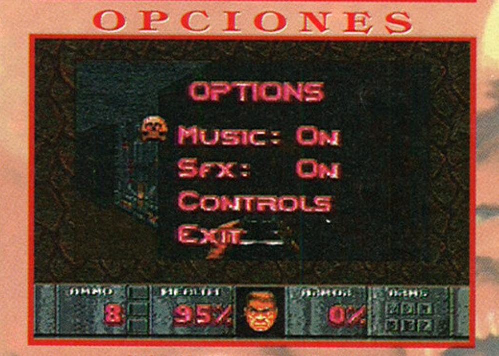
ESTADISTICAS

FINISHED LEVEL 1
KILLS 83%
ITEMS 33%
SECRETS 0%

CRUZ INVERTIDA



OPCIONES



TERROR



23 MHZ del procesador de la *32X* para llegar a la rapidez y dinamismo de movimientos de un gran *PC*. Si hay algo, además de la panorámica subjetiva, que sorprendió a los que jugamos con el primer DOOM, fue la crudeza de algunas imágenes. Ver reventar ante nuestros atónitos ojos a los seres que osan interponerse en nuestro camino es un espectáculo sangriento que impacta y, en algunos momentos,



FASES

11 12 13 14 15





SEGA
ID Software
MEGAS ◆ 32
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El texture mapping de este juego posee una calidad asombrosa.

▲ Impecable sensación de realismo. Verídico cien por cien.



95

MUSICA

▲ Apropiada a la temática fantasmagórica de la aventura.

▼ No hay ninguna melodía magistral, aunque son de una buena calidad.



87

SONIDO FX

▲ Disparos contundentes y sonoros, que os dejarán helados.

▲ El sonido de recarga es magnífico. Merece una mención especial.



92

JUGABILIDAD

▲ Divertido y envolvente desde el principio. Una auténtica maravilla.

▼ Tiene bastantes menos fases que la versión realizada para PC.



93

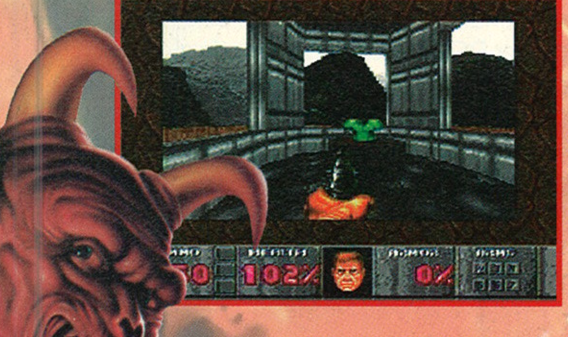
GLOBAL

94

Estamos ante el juego que todos los usuarios de PC restregaban a los fanáticos de las consolas. Para su sorpresa, el producto final de Mega Drive 32X es tan bueno como el de un PC. VIRTUA RACING es el mito que todos deseamos tener en casa, pero DOOM merece, por sus cualidades revolucionarias, un lugar de honor en vuestras preferencias lúdicas.

ARMADURAS





sobrecoge. Sin embargo, no se trata de violencia gratuita, como pueden considerarse algunos efectos de MORTAL KOMBAT II, sino de un juego cuya temática precisa de bastantes dosis de imágenes truculentas. Así pues, la violencia no se convierte en un fin, sino en un pretexto. Es un medio para acrecentar los niveles de realidad virtual que persigue este programa. Las quince fases que componen este **DOOM** son la mejor muestra de las capacidades de *Texture Mapping* de los 32 bits de **Sega**. Gracias a este recurso gráfico, y a las músicas tétricas que nos acompañan, nos veremos envueltos en un entorno tridimensional fantasmagórico. Una buena gama de enemigos, armas espectaculares, enorme mapeado, dificultad ajustada, y la calidad del efecto 3D convierten a **DOOM** en un firme competidor de VIRTUA RACING.

THE SCOPE

SUPER STREET FIGHTER II PARA SUPER NINTENDO

SUPER FUERTE





Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

the Pagemaster





Un día Richard desapareció en medio de una extraña tormenta, y se encontró en una misteriosa librería. Mágicamente se había trasladado a un increíble mundo de horror, aventura y fantasía. Sus huesos se habían transformado en trazos a lápiz y, sin darse cuenta, había pasado de ser un niño normal a convertirse en un dibujo animado. **THE PAGEMASTER** o **EL MAESTRO DE LAS PALABRAS**, denominación que recibirá en España, es la ultima película de MacCaulay Culkin, Whoopie Goldberg y Christopher Lloyd. Esta superproducción de aventura y fantasía se desarrolla, en su mayor parte, en forma de dibujos animados, siguiendo las premisas de películas como ¿ QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT ?, COOL WORLD o EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Este filme mezcla la imagen real con la animación, logrando una gran perfección técnica.

El desarrollo del juego es bastante si-



CUENTOS DEL OTRO LADO



ADVENTURE WORLD









milar a la segunda fase de ALADDIN, en la que necesitábamos encontrar las piezas del escarabajo de oro para pasar de nivel. En esta ocasión, deberemos recuperar unas tarjetas de biblioteca que nos permitirán continuar la aventura, una vez que lleguemos al final del mundo donde nos encontramos. Estos carnets se hallan muchas veces en lugares un tanto rebuscados. También tendremos que luchar con los jefes de final de fase. Nos deberemos embuir en la temática literaria del

BONUS TIME



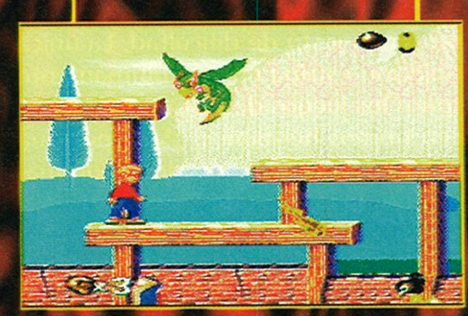
Es necesario obtener un ítem en un período concreto. El tiempo aparece marcado en un reloj aparecido en la pantalla.

FANTASY WORLD



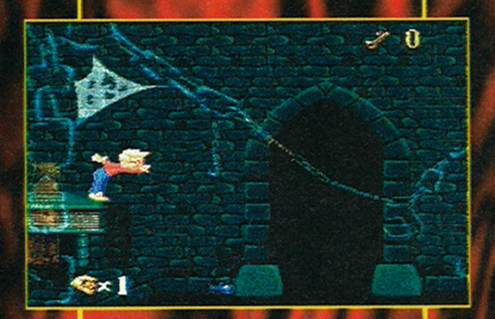


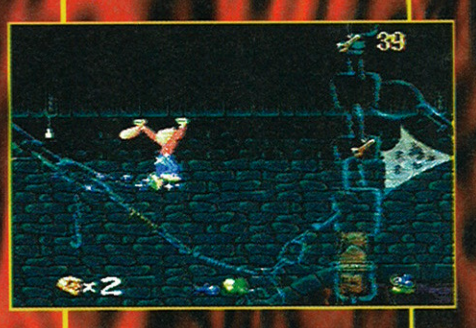




HORROR WORLD















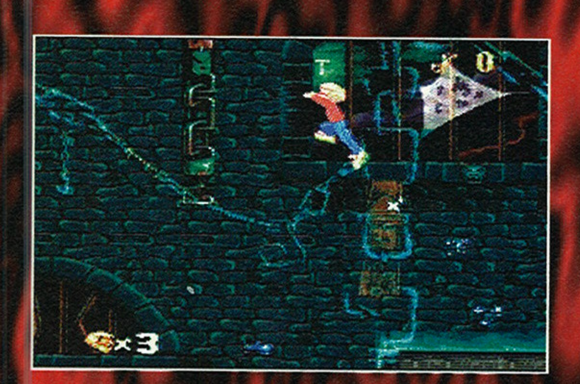


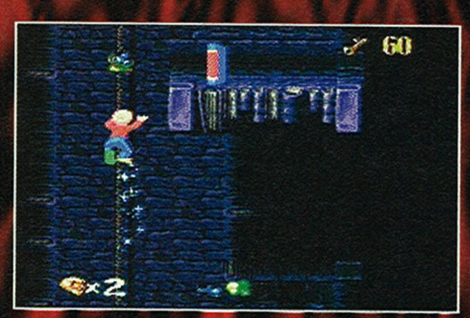
cartucho para luchar contra personajes tan ilustres como el Capitán Ahab de *Moby Dick*, el pirata John Silver Pata de Palo, Jacob Marley de *Cuento de Navidad*, el monstruo de Frankenstein o el Lobo Feroz.

En las fases de bonus subiremos en un libro, que hará las veces de alfombra mágica, y con una perspectiva tridimensional nos moveremos a velocidades de vértigo por esta fase en Modo 7. Por medio de esta obra literaria, nos desplazaremos a través de Horror World, Fantasy World y Adventure World (todos con diez fases).

Las animaciones de los personajes están digitalizadas de la película, con unos decorados oscuros y tétricos en las primeras fases, y alegres y dicharacheros en otras. Las melodías del juego están inspiradas en la banda sonora del filme y contribuyen a dar credibilidad a las fases. Este lanzamiento es un cartucho bien hecho, jugable y con un grado justo de dificultad. La única objeción estriba en que últimamente todos los juegos de plataformas parecen primos hermanos. ¿Será por qué el 80 % de éstos han sido programados por la factoría de David Perry ?

THE PUNISHER







FOX INTERACTIVE
PROBE SOFTWARE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 5
FASES ◆ 30
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Animaciones y gráficos de una calidad sobresaliente.

▼ Los fondos resultan demasiado oscuros y tristes en algunas ocasiones.



MUSICA

▲ Melodías extraídas directamente de la película original.

▼ Las músicas son un tanto repetitivas a lo largo de todo el desarrollo.



SONIDO FX

▲ Algunas voces del niño están digitalizadas directamente del filme.

▼ El resto de los efectos sonoros son bastante normales.



JUGABILIDAD

▲ La dificultad del lanzamiento está ajustada milimétricamente.

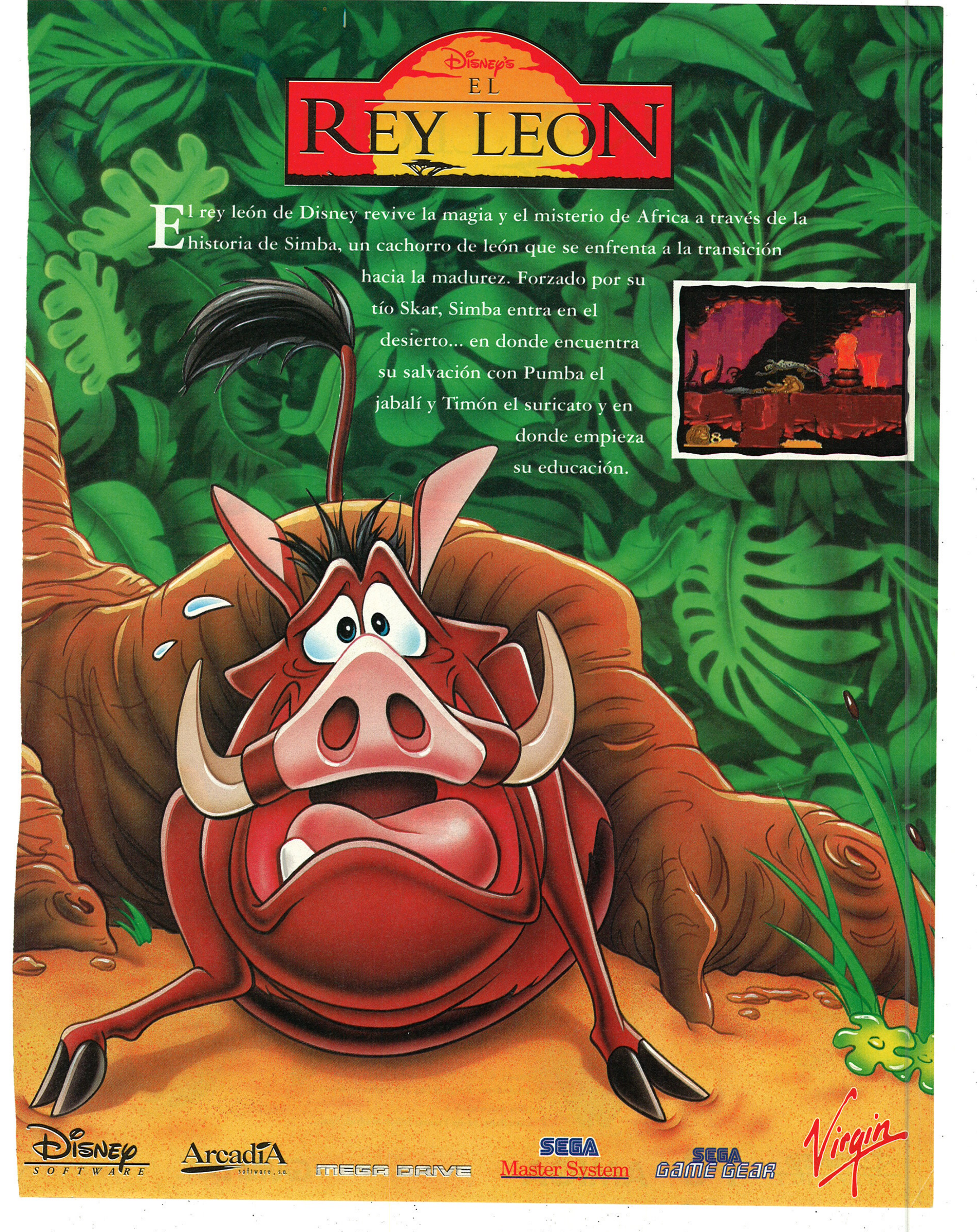
▼ No aporta absolutamente nada nuevo a este género.

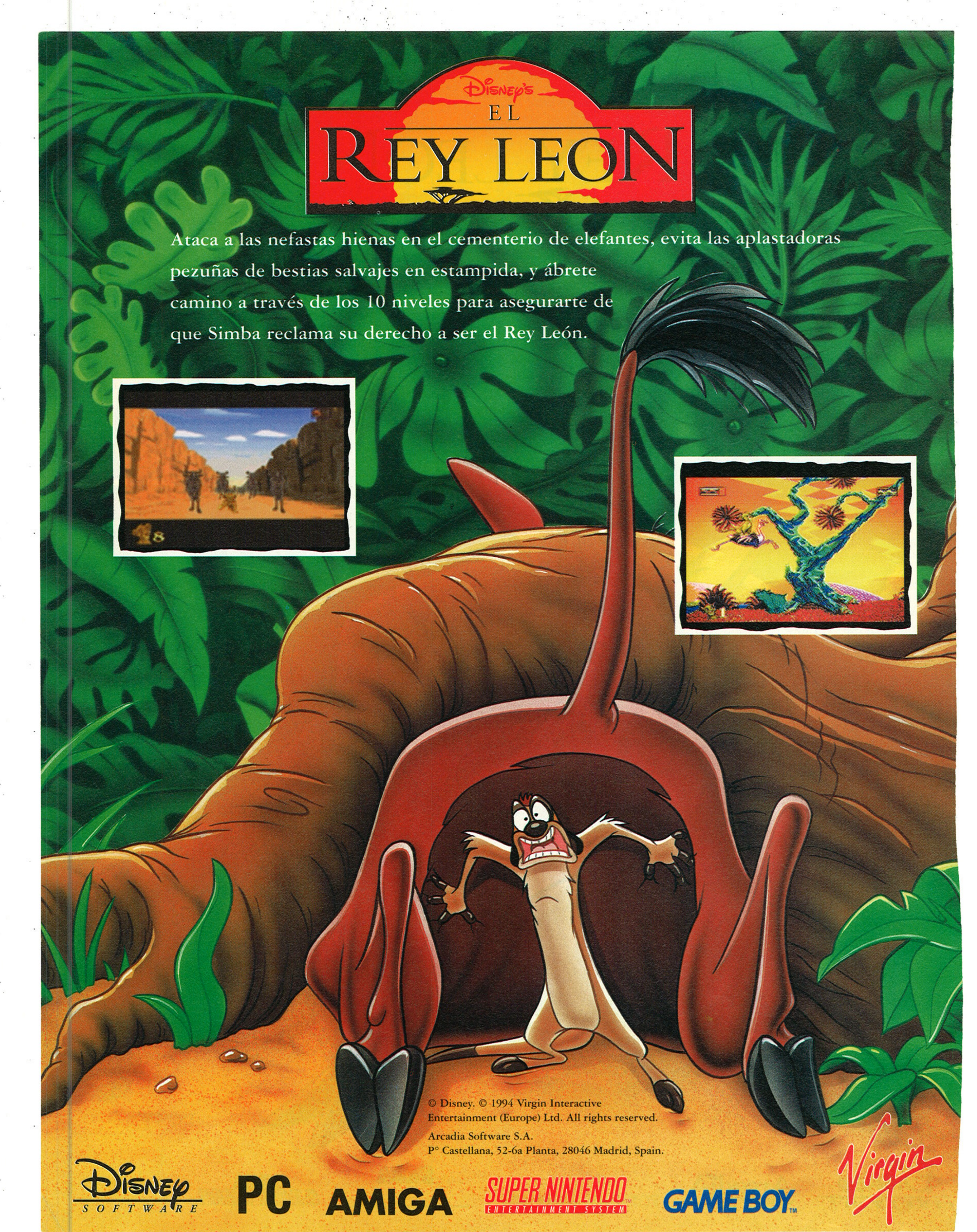


GLOBAL

88

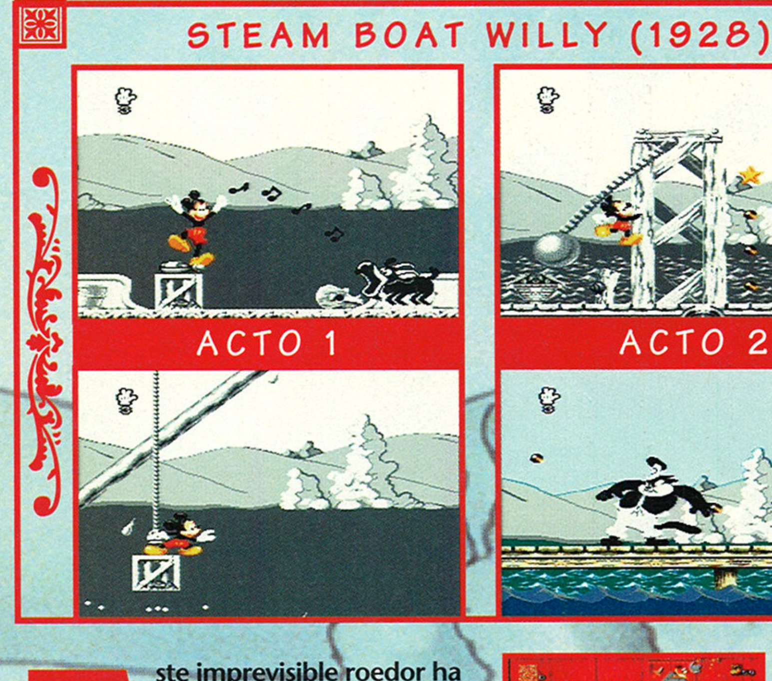
THE PAGEMASTER es ante todo un juego correcto, con una más que notable realización gráfica, que se ve frustrada por el colorido de los fondos. El concepto de este título no aporta nada original al género, aunque resulta muy divertido y entretenido. Este nuevo lanzamiento está recomendado especialmente para los fans de ALADDIN y sucedáneos.

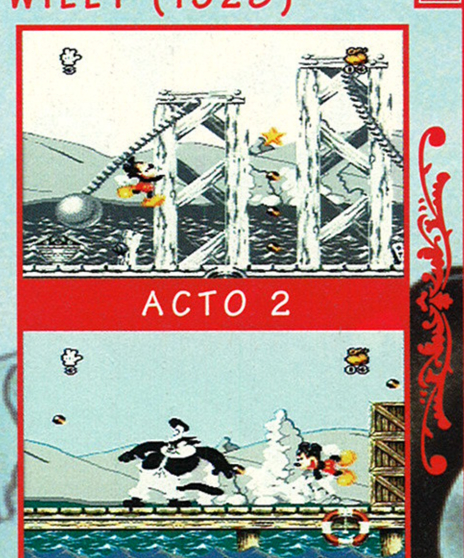

Disney's
EL
REY LEON
El rey león de Disney revive la magia y el misterio de Africa a través de la historia de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición hacia la madurez. Forzado por su tío Skar, Simba entra en el desierto... en donde encuentra su salvación con Pumba el jabalí y Timón el suricato y en donde empieza su educación.
Disney SOFTWARE
ArcadiA software, s.a.
MEGA DRIVE
SEGA Master System
SEGA GAME GEAR
Virgin


Disney's
EL
REY LEON
Ataca a las nefastas hienas en el cementerio de elefantes, evita las aplastadoras pezuñas de bestias salvajes en estampida, y ábrete camino a través de los 10 niveles para asegurarte de que Simba reclama su derecho a ser el Rey León.
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Arcadia Software S.A.
P° Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.
Disney
SOFTWARE
PC
AMIGA
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
Virgin


FELIZ ANIVERSARIO
SNES-MEGA DRIVE
REVIEW
1928
1937
1990
MICKEY MANIA es el homenaje a uno de los más carismáticos y populares personajes de la factoría Disney, y uno de los mejores juegos protagonizados por el famoso ratón. En este sorprendente viaje recorreréis seis de sus más increíbles películas animadas.
MICKEY MANIA

MICKEY MANIA

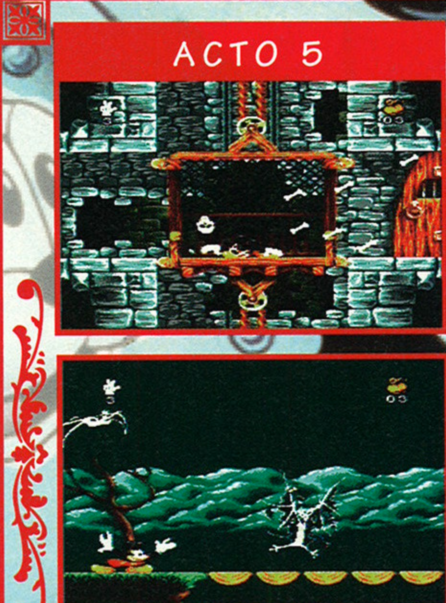






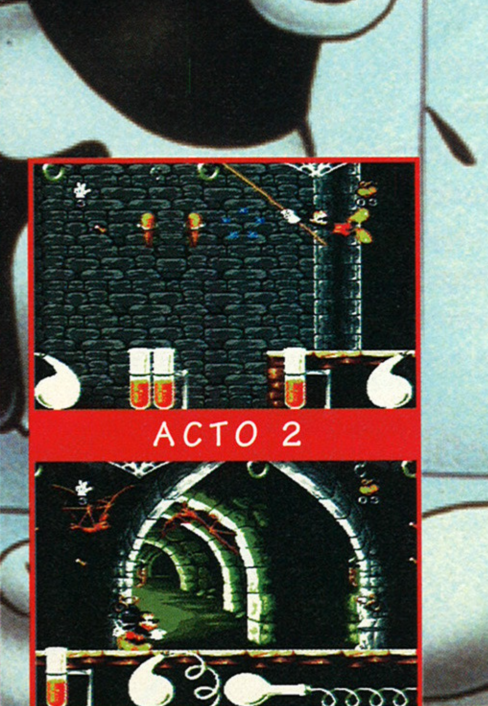
Este imprevisible roedor ha seguido caminos diferentes en los 16 bits de **Sega** y **Nintendo**. La primera incursión la realizó en ***Mega Drive*** con un excelente título que nos dejó sorprendidos en su momento, CASTLE OF ILLUSION. Después llegaron FANTASIA y MICKEY AND DONALD. En este último compartía protagonismo con su inseparable amigo el Pato Donald. Los usuarios de ***Super Nintendo*** tan sólo pudieron contemplar la aparición de dos títulos MAGICAL QUEST y MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE. Próximamente aparecerá MICKEY AND MINNIE: CIRCUS MISTERY, donde **Capcom** recrea una excitante aventura plataformera con unos gráficos alucinantes. Este título destaca especialmente por el increíble sprite del protagonista.
En esta ocasión los encargados de dar vida al personaje de **Disney** han sido los programadores de la compañía in-





THE MAD







FANTASMA





ESCARABAJO

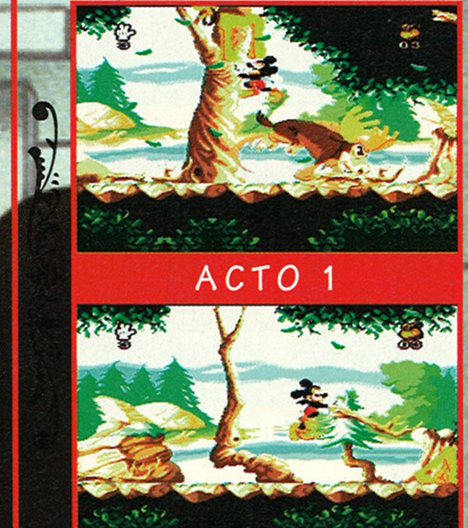


ENEMIGOS

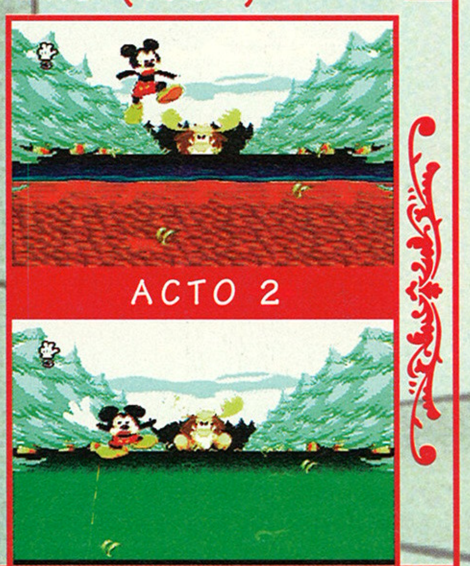
MOOSE HUNTERS (1937)







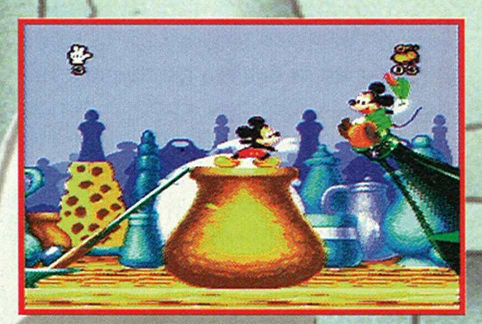
ACTO 1



ACTO 2

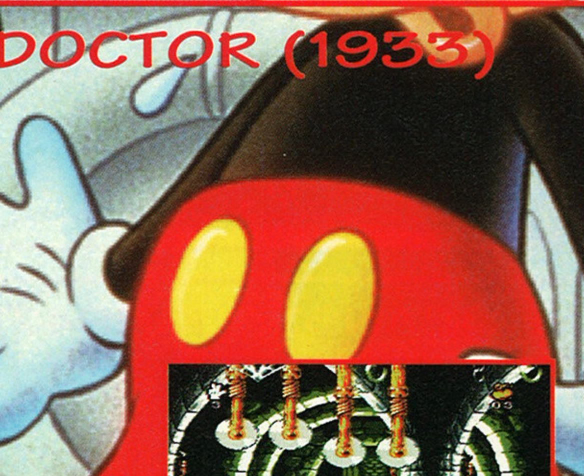




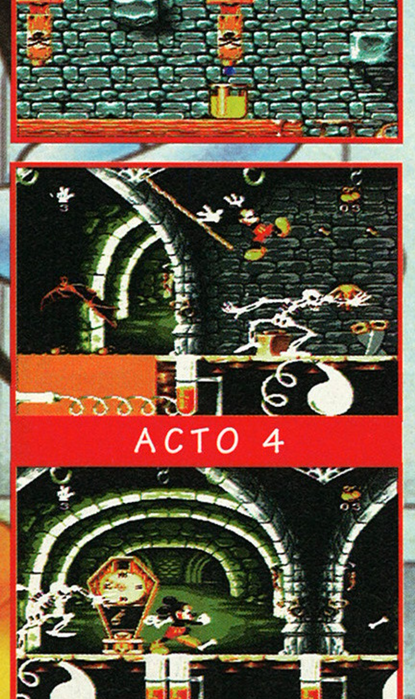


DOCTOR (1933)

ACTO 6



ACTO 3



ACTO 4

glesa **Travellers Tales**. Estos muchachos tan sólo contaban con un juego de renombre en su haber hasta la fecha, el legendario LEANDER para ***Amiga***, también conocido como THE LEGEND OF GALAHAD por los usuarios de ***Mega Drive***. Ahora, podrán sumar otro excelente cartucho a su catálogo, pues han realizado un encomiable trabajo en todos los apartados.

MICKEY MANIA es un arcade de plataformas, con algún que otro puzzle, para reposar un poco y darle a las neuronas una pequeña sesión de entrenamiento. El primer nivel resulta impactante a primera vista, porque la acción se desarrolla en un decorado en blanco y negro que irá adquiriendo color a medida que avancéis por el escenario. Tras conseguir liberar el barco de Willy de las garras de Pete Patapalo, el infatigable roedor se dirigirá al laboratorio de Mad Doctor que tiene encerrado a su más fiel amigo, Pluto. Después de enfrentarse con murciéla-

MICKEY MANIA



gos, calaveras andantes y el esquizofrénico doctor, Mickey se irá de excursión al campo. Allí se verá importunado por un alce descomunal y un inesperado Otoño, que provoca la caída de ramas en la cabeza de nuestro héroe. Menos mal que cuenta con la inestimable ayuda de Pluto, que le avisará en todo momento de cualquier peligro. En la segunda parte de este nivel nos encontramos ante una espectacular persecución del alce en perspectiva frontal, donde se ha utilizado el Modo 7, en ***SNES***, y que obtiene un resultado aún más brillante en ***Mega Drive*** a base de rutinas por software, ya que esta consola no cuenta con ningún chip de apoyo para seme-

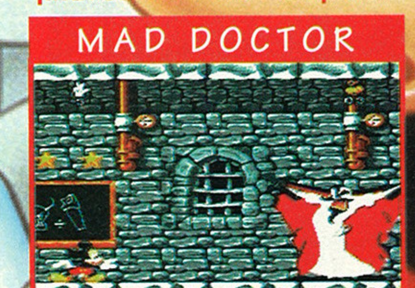


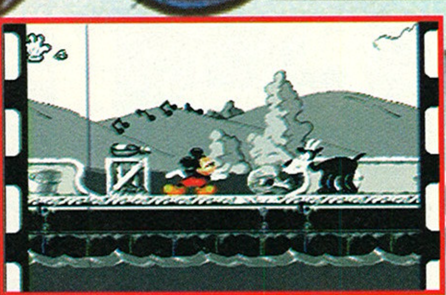


FINALES

Para este apartado se han utilizado los enemigos originales de las películas. En 1928, Mickey se enfrentaba al primer Pete , después a Mad Doctor, y en 1990 llegaba el asalto final contra Pete Patapalo.

MAD DOCTOR



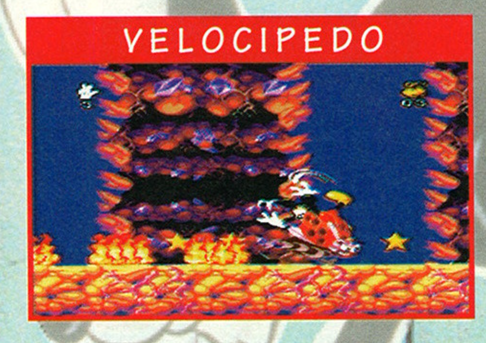


jante menester. Al final, si habéis conseguido sortear todos los peligros que os depara este cartucho, os enfrentaréis con el eterno enemigo del ratón, Pete Patapalo. El apartado técnico resulta brillante para los dos formatos, aunque la entrega para ***Mega Drive*** ha conseguido un mejor acabado con un mayor número de detalles y un mejor apartado sonoro. Basta con fijarse en los cuadros que se desenrollan en una de las paredes de Lonesome Ghosts, el chapotear del agua cada vez que Mickey cae en un riachuelo al ser perseguido por el alce, o el crujir de la madera cuando saltáis de lámpara en lámpara en la última fase. La animación de Mickey es una de las mejores





VELOCIPEDO









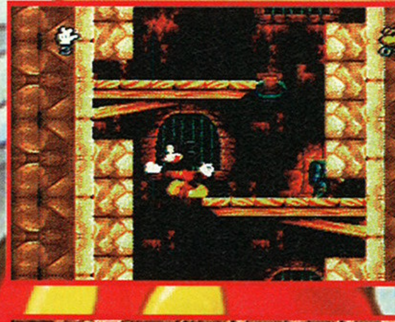
que hemos visto hasta la fecha. Además, todos los demás animales y enemigos que el protagonista encontrará en su camino llevan el indiscutible sello de **Disney**, tanto en su carazterización como en todos sus movimientos. Sonoramente, los programadores han intentado que este juego fuera semejante a una película de dibujos animados. Pese a su encomiable empeño, existen algunos efectos que no poseen el realismo deseable para un título de este calibre. La magia continúa.

R. DREAMER

PROGRAMADOR

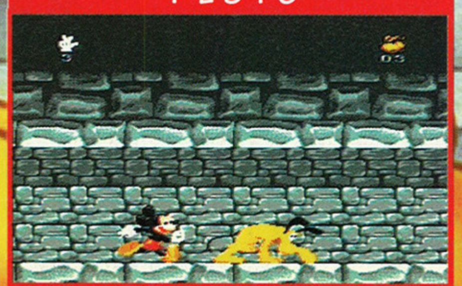


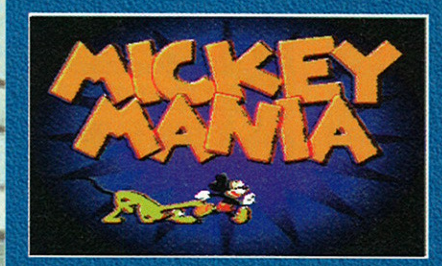
Andy Ingram ha sido el responsable del apartado gráfico de este título.





PLUTO





SONY
TRAVELLERS TALES
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ 1
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Toda la magia de Disney se encuentra a disposición del jugador.

▲ Animaciones dignas de una película de dibujos animados.



MUSICA

▲ Las melodías han sido perfectamente realizadas en ambos versiones.

▲ Cada fase cuenta con su composición, adaptada al ritmo de juego.



SONIDO FX

▲ En Mega Drive se han conseguido unos efectos más realistas y acabados.

▼ Algunos sonidos dejan bastante que desear para un juego como éste.



JUGABILIDAD

▲ Arrolladora en los dos formatos, con un control perfecto del personaje.

▲ Gran variedad de plataformas y algún que otro puzzle que resolver.



GLOBAL 90

Ante el aluvión de novedades lúdicas, tal y como suele ocurrir en fechas navideñas, Sony se apunta al tren con un juego conmemorativo del aniversario de Mickey. Un arcade de plataformas con una dificultad ajustada y unas animaciones de una calidad envidiable. Un cartucho para que disfrute toda la familia. Una joya con auténticos dibujos animados.

ADENTRATE EN LO MAS SALVAJE!

JURASSIC PARK™

TM & © 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

PART 2: THE CHAOS CONTINUES









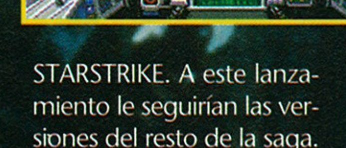
Después de una larga trayectoria por los distintos soportes, por fin llega esta maravillosa saga a los 32 bits de Sega. STAR WARS conserva los ingredientes principales de la recreativa.

STAR WARS



LLEGA LA FUERZA





Seguro que muchos de vosotros habéis visto todas las películas de la saga STAR WARS, leído sus libros, o escuchado su banda sonora. Sin embargo, no todos conocéis el comienzo de la fiebre de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, que significó un autentico fenómeno de masas allá por el año 1.978.

Después de una impresionante campaña de marketing, se produjeron largas colas en todos los cines que emitían el filme. Hallar una entrada, por aquel entonces, resultaba tan difícil como encontrar una aguja en un pajar. No había niño que no comentara la aventura, y la moda se extendió por todo tipo de soporte: libros, maquetas, discos y juguetes. Todos deseábamos ser Luke Skywalker para acabar con el terrible Lord Darth Wader.

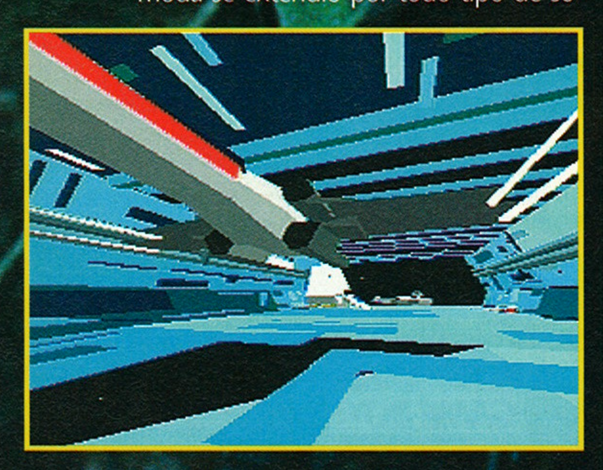
En esas fechas, los afortunados propietarios de una consola ***Atari 2600*** nos divertimos como enanos con JEDI ARENA y AT-AT ATTACK de la compañía **Parker.** Estos dos brillantes arcades constituían auténticas joyas para este sistema de antaño.

Poco después, en el 80, llegó a las recreativas de la mano de **Atari**. Pilotamos el X-Wing en un juego bastante parecido al que nos ocupa, compuesto en su totalidad por gráficos vectoriales sin rellenar. No obstante, era misteriosamente parecido a un juego de ***Spectrum***, 3D STARSTRIKE. A este lanzamiento le seguirían las versiones del resto de la saga.

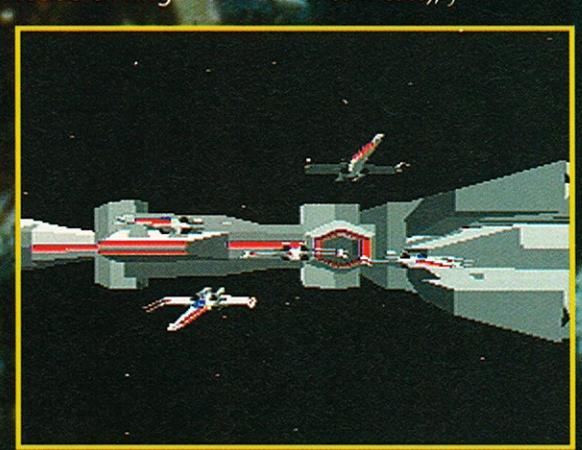
También tendrían su adaptación a ordenador personal, aunque demasiado tarde (cuatro años después). Estas entregas eran totalmente idénticas a la maquina, hecho que no resultaba difícil de lograr.

En 1.991 las fuerzas de la rebelión invadían la ***NES*** en un cartucho distribuido por **JVC** y programado por **Lucas Arts**, que marco una época en esta consola. Posteriormente, también tendría sus versiones en las consolas ***Game Boy, Master System*** y ***Game Gear***.

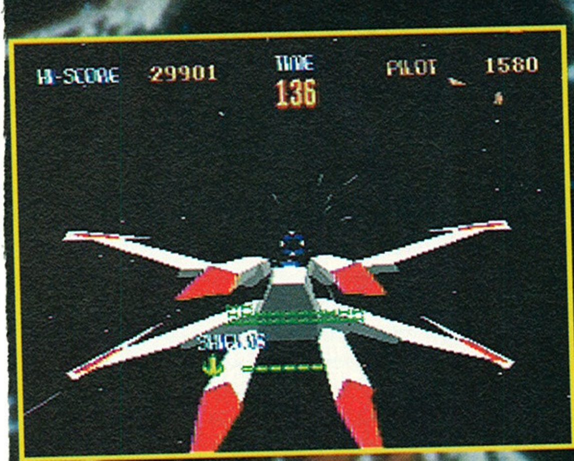
Al mismo tiempo en ***PC***, aparecía X-WING, un simulador de vuelo espacial en la linea de WING COMMANDER, al que seguirían REBEL ASSAULT (también aparecido en ***Mega CD*** hace unos meses), y



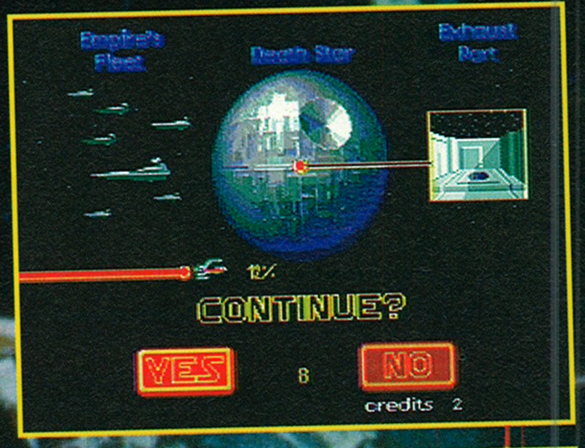




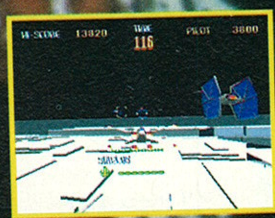




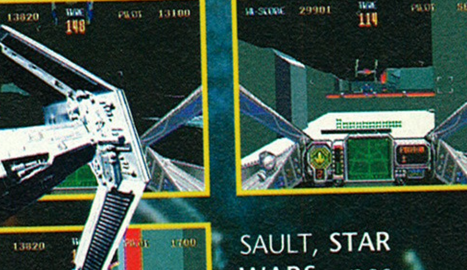












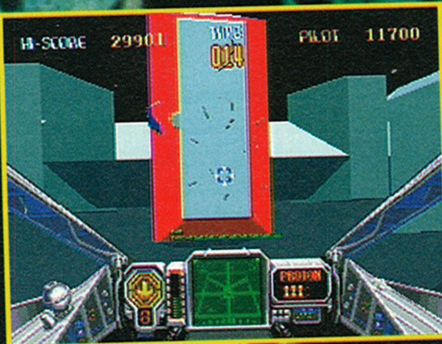


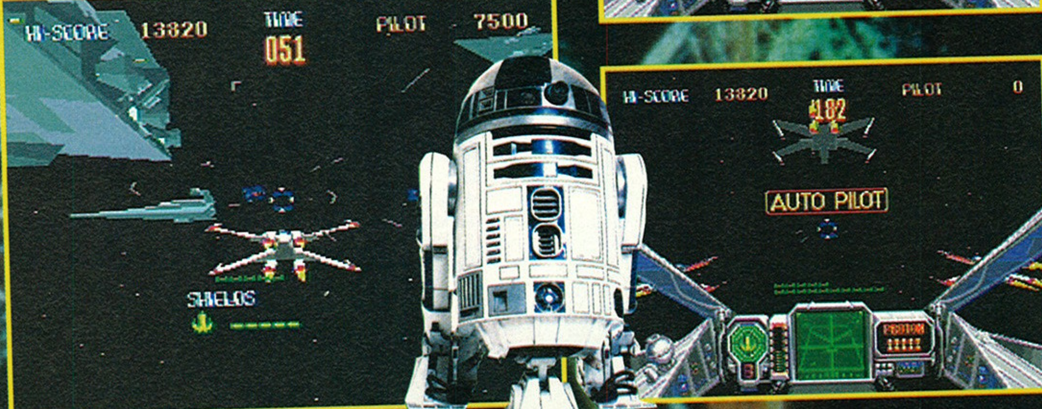


STAR WARS CHESS. Pero en *Super NES*, **JVC** repetía la hazaña con la versión, del popular clásico para 8 bits, titulada SUPER STAR WARS. Este lanzamiento destacaba por su grandeza y espectacularidad. Mientras tanto, los usuarios de ***Mega Drive*** se quedaban con las ganas, viendo como aparecían uno detrás de otro juegos de la trilogía para ***SNES***. Al mismo tiempo, **US Gold** aplazaba una y otra vez su lanzamiento para ***Mega Drive***, hasta anularlo definitivamente. Pero, por fin llegó la consola *32X*.

Basada en la recreativa del mismo nombre, y mezclando conceptos de la primera máquina y algunos de REBEL ASSAULT, **STAR WARS** nos demuestra las capacidades de este nuevo sistema. Este juego retoma la ultima parte del filme, en el que las fuerzas de la rebelión se preparan para el asalto final a la Estrella de la Muerte. También realizado con gráficos poligonales vectoriales, esta versión es tan rápida y detallada como la máquina. Transcurre en seis fases distintas. Para superarlas, deberemos eliminar un número determinado de cazas enemigos, salvo en la ultima misión donde tendremos que volar, con un certero disparo, el reactor de la estación espacial.

El cartucho tiene tres modos de juego: Rebel Training, que comienza directa-









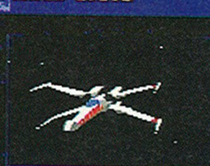
MODOS DE JUEGO



NAVES

X WING

CRAFT: Incom T-65B X-wing
TYPE: Space superiority fighter
SCALE: Starfighter
CREW: 1 and Astromech Droid
LENGTH: 12.5m
SHIELDS: 7
WEAPONS:
- Four laser cannons
- Two proton torpedo launchers



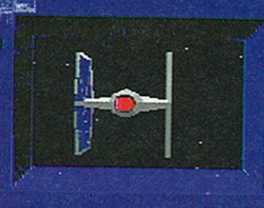
Y WING

CRAFT: Koensayr BTL-S3 Y-wing
TYPE: Attack starfighter
SCALE: Starfighter
CREW: 1 and/or 2 and Astromech Droid
LENGTH: 16m
SHIELDS: 8
WEAPONS:
- Two laser cannons
- Two proton torpedo launchers



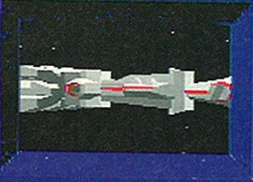
TIE FIGHTER

CRAFT: Sienar Fleet Systems TIE/In
TYPE: Space superiority starfighter
SCALE: Starfighter
CREW: 1
LENGTH: 6.3m
SHIELDS: None
WEAPONS:
- Two laser cannons



CARGUERO

CRAFT: Corellian Engineering Corporation Corvette
TYPE: Mid-sized multi-purpose vessel
SCALE: Capital
CREW: 30-150
LENGTH: 150m
SHIELDS: Yes
WEAPONS:
- Six double turbo-blaster batteries



Este juego cuenta con seis trepidantes fases, en las que deberemos eliminar a los malvados cazas enemigos.



mente en la Estrella de la Muerte; Arcade con las fases de la recreativa; y 32X, que posee seis fases más que la máquina. Contaremos, además, con una opción para dos jugadores en la que uno controlara la nave, y el otro hará las funciones de artillero.

Dependiendo del modo de juego seleccionado, nos pondremos a los mandos de un caza Ala-X o del biplaza Ala-Y. Sin embargo, en la máquina recreativa siempre llevábamos el control de la misma aeronave monoplaza.

En este título contaremos también con las conocidas vistas interiores y exteriores, que resultarán bastante prácticas en función de la fase en que nos encontremos. El sonido es tan espectacular como en el cine, pasando de la impresionante banda sonora (con las fanfarrias incluidas) a los realistas sonidos de batalla, sin olvidar las nítidas voces digitalizadas en las que oíremos a R2-D2 chillando, cuando nuestra nave sea alcanzada.

En definitiva, estamos ante un espectacular debut de la consola *Mega Drive 32X* con esta impresionante conversión. Realmente divertida.

THE PUNISHER



SEGA	
SEGA	
MEGAS	24
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	12
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Son prácticamente iguales a los gráficos de la recreativa.

▲ Los polígonos se mueven a velocidades impresionantes.



MUSICA

▲ El tema central de STAR WARS suena igual que en un CD.

▼ Las músicas de las fases suenan como si fueran de Mega Drive.



SONIDO FX

▲ Las digitalizaciones de voz son simplemente perfectas.

▲ Los efectos digitalizados proceden directamente de la recreativa.



JUGABILIDAD

▲ Se agradece la opción para dos jugadores simultáneos.

▼ La jugabilidad de este lanzamiento resulta un tanto limitada.



GLOBAL 91

Una conversión casi perfecta de la recreativa del mismo nombre, que en algunos aspectos la supera. El sonido es impresionante, los gráficos son rapidísimos, y el modo 32X se encarga de remediar uno de los mayores defectos de la máquina, su reducido número de fases. La Fuerza ha regresado a las consolas de Sega, y en esta ocasión para siempre.



GAME GEAR



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
¡No seas patoso! Daffy tiene más que merecido el premio de oro del mundo de los Dibujos Animados. Dispara tu pistola letal de burbujas y pon las cosas en su sitio.



ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
En la aldea te esperan para celebrar el mayor banquete del siglo. Utiliza la poción mágica y ¡a por los romanos! Llévate el juego y además un divertidisímo video de Asterix y Obelix.



DYNAMITE HEADDY
Si no piensas sentar la cabeza, ¡éste es tu juego! Usa el coco y descubre al nuevo héroe de SEGA. Juego especialmente recomendado para los muy cabezones, que no se rinden ante las dificultades. Una maravilla técnica de la programación.



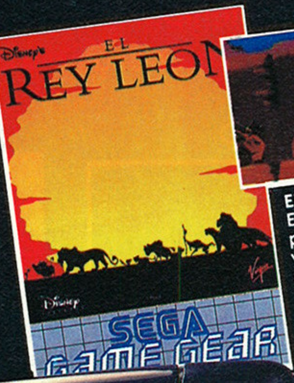
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
¡Cuidado!.Todo lo que se ponga al alcance de la boca de esta bestia puedes darlo por perdido. Mantenlo, si puedes, bajo control y saluda a los más entrañables amigos de la Warner.



TE VAS A QUEDAR PEGADO



SONIC SPINBALL
Es Sonic. Es Pinball. Es Sonic Spinball. El cóctel más explosivo de SEGA. ¡Que no se te vaya la pelota! Aquí tienes todas las de ganar.



EL REY LEON
El gran éxito de película, también en videojuego. Con Simba recorrerás la selva y tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, incluido su Tío Oscar.



SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Unitros

PITFALL

PERDIDO EN LA JUNGLA

Harry Jr. lleva la sed de aventuras en la sangre. Esta pasión le viene de familia, ya que su padre debutó en el mundo de los videojuegos hace una década con un lanzamiento (de idéntico nombre) para el Atari 2600, que sólo tenía ocho Kb. Después de tanto tiempo, ha llegado el momento de rememorar aquellos gloriosos años con este gran cartucho.

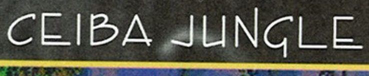
BONUS



VAGONETA



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE es el último título, hasta ahora, de una larga serie que comenzó allá por los años ochenta en el ***Atari 2600***, pasando posteriormente por el mítico ***Commodore 64*** y la incombustible ***NES***. Indudablemente, el tiempo ha pasado y las mejoras técnicas para esta versión son espectaculares, sobre todo si tenemos en cuenta que **Activision** ha contado con un gran elenco de profesionales. Entre ellos, se encuentran **Soundelux Medialab**, responsables del sonido en películas como CLIFFHANGER, J.F.K. o SOLO EN CASA II y animadores de **Walt Disney**. No es de extrañar, pues, la perfección en los movimientos del protagonista. Con tal fin se han empleado cientos de secuencias, ocupando más





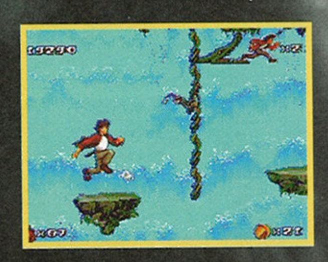
LAS ARENAS MOVEDIZAS Y LAS ALIMAÑAS SELVATICAS SERAN UN JUEGO DE NIÑO EN COMPARACION CON EL TEMIBLE JAGUAR. ESTA FIERA, SEDIENTA DE SANGRE, ESPERA CON IMPACIENCIA LA LLEGADA DE ALGUN INCAUTO A SU MORADA.





XIBALBA FALLS







LAS IMPONENTES CATARATAS NO OCULTAN NINGUN ENEMIGO FINAL. SIN EMBARGO, ALGUNAS PIEDRAS MUSGOSAS PODRIAN SER LAS CULPABLES DE VUESTRA MUERTE, SI ANTES NO ALCANZAIS LA CIMA.

TAZAMUL MINES





SUS CAVIDADES OCULTAN UNOS TEMIBLES MURCIÉLAGOS Y UNAS RATAS MUY PELIGROSAS. UTILIZAD LAS VAGONETAS PARA LLEGAR HASTA LAS PLATAFORMAS QUE SE ENCUENTRAN FUERA DE VUESTRO ALCANCE.

memoria que la versión del primer PITFALL. La dinámica del cartucho es plataformera cien por cien. En algún momento nos puede recordar a JUNGLE BOOK, por los escenarios selváticos, las ciudades en ruinas y la animación del protagonista. Pero no cabe ninguna duda de que **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE** tiene personalidad propia, y que todos sus ingredientes componen un cartucho estrella para esta Navidades en los 16 bits de **Nintendo** y **Sega**.

El argumento enlaza con los títulos anteriores de la mano del progenitor de nuestro héroe, ya que lamentablemente ha sido secuestrado por el espíritu de un guerrero azteca, mientras realizaba una expedición junto a Harry Jr. El perverso fantasma, no contento con su hazaña, también ha embrujado a todos los habitantes de la frondosa selva centroamericana con el





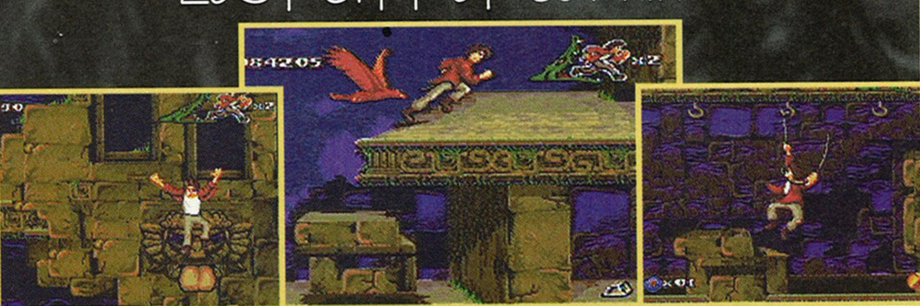
ANIMACIONES

EL EQUIPO ENCARGADO DE LA ANIMACION HA DOTADO AL PROTAGONISTA DE UNA SERIE DE MOVIMIENTOS DE ENIVIDABLE CALIDAD. DURANTE TODO EL JUEGO PODREIS CONTEMPLAR COMO HARRY SE MUEVE SUAVEMENTE A TRAVÉS DE LA PANTALLA.



LOST CITY OF COPAN

EL ESPIRITU DEL TEMIBLE GUERRERO AZTECA TAMBIÉN HA DEJADO AQUI SU SEMILLA. ENTRE LAS PIEDRAS DE LAS RUINAS HAN RENACIDO SUS ANTIGUOS HABITANTES PARA AMARGAROS LA EXISTENCIA. LA SITUACION SE COMPLICA POR MOMENTOS.



CUIDADO CON...



LOS JABATOS, MONOS Y DEMÁS ANIMALES DE LA SELVA HAN ENLOQUECIDO REPENTINAMENTE. ES NECESARIO PRESTAR MUCHA ATENCIÓN, PORQUE NO DUDARÁN NI UN SOLO INSTANTE EN ATACAR A VUESTRO HÉROE. EL QUE AVISA NO ES TRAIDOR.





COPAN TEMPLE



EL INTERIOR DE UN TEMPLO AZTECA SIRVE DE MARCO PARA QUE NUESTRO HÉROE SE GUÍE, GRACIAS A LA VACILANTE LUZ DE LAS ANTORCHAS, POR UN LABERINTO DE PASADIZOS, QUE LE CONDUCIRÁN AL SIGUIENTE NIVEL.



LAKAMUL RAIN FOREST



TREPAR POR LOS ÁRBOLES, SUBIRSE EN LAS LIANAS, EVITAR CAER EN LOS BARRIZALES Y DESPLEGAR TODAS LAS HABILIDADES DEL PROTAGONISTA, PUEDEN SER INSUFICIENTES PARA LOGRAR VUESTRO OBJETIVO.



propósito de dificultaros el camino que os separa de la guarida, donde está retenido el famoso explorador. Los programadores, haciendo gala de su humor, han conservado para el anhelado reencuentro el aspecto gráfico original del padre. Sin embargo, será necesario recorrer diez fases, siguiendo un nivel creciente de dificultad, para llegar a tan esperado momento. Mientras tanto, os enfrentaréis a jabatos enfurecidos, águilas, calaveras que surgen de la nada y a dos jefes finales: un jaguar en la primera fase, y dos en la cuarta. Como colofón a estas dificultades lucharéis contra la mismísima re-





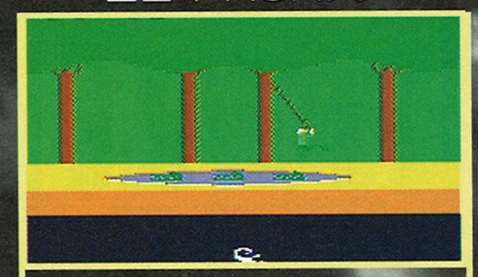


YAXCHILAN LAGOON

ESTA FASE ES UN HOMENAJE AL PRIMER TÍTULO DE LA SAGA. TAN SOLO TENEMOS QUE FIJARNOS EN LOS COCODRILOS, QUE NOS SERVIRÁN DE PLATAFORMA PARA NO CAER EN EL AGUA. SIN DUDA, CONSTITUYE TODO UN DETALLAZO DE LOS PROGRAMADORES.



EL PASADO



EN LA CUARTA FASE SE OCULTA LA VERSION ORIGINAL DE PITFALL PARA EL ATARI 2600. HARRY PODRA CONTEMPLAR A SU PADRE POR UNOS INSTANTES ANTES DE CONTINUAR SU BUSQUEDA.



TELA ELASTICA



encarnación, en una estatua de piedra, del temible guerrero azteca.
Aunque las complicaciones puedan resultar agobiantes en algunos momentos, los responsables del cartucho han distribuido vidas y corazones reponedores de energía a lo largo de todos los niveles. Otros items bastante útiles son las monedas y todos los objetos preciosos. De este modo, cuando vuestro marcador llegue a cincuenta ha-





UN PEQUEÑO DESCANSO PARA LAS AGOTADAS PIERNAS DE NUESTRO AMIGO HARRY, YA QUE AHORA IRA SUBIDO EN UNA VAGONETA GUIANDOSE POR LOS SEMAFOROS PARA ESQUIVAR LOS OBSTACULOS. TODO UN RETO PARA VUESTROS FELINOS REFLEJOS.



RUNAWAY MINE CAR



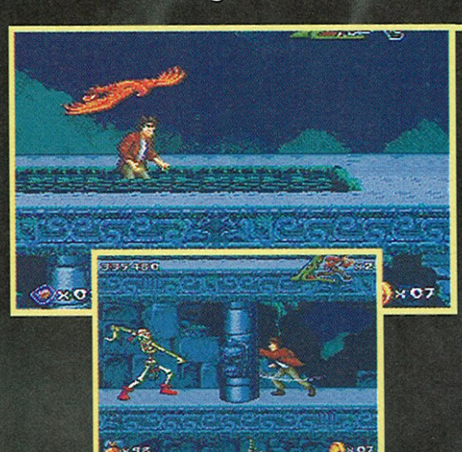


DE NUEVO OS SUMERGIREIS EN UNA RELIQUIA ARQUITECTONICA PLAGADA DE MALVADOS BICHOS Y DE PLATAFORMAS, QUE PONDRAN VUESTRA HABILIDAD A PRUEBA. EN TODAS LAS ZONAS OCULTAS HAY ESCONDIDOS PRECIADOS TESOROS DE GRAN UTILIDAD.

TEMPLE OF TIKAL







TIKAL RUINS

OTRA CIUDAD PERDIDA EN LA INMENSA SELVA QUE GUARDA MAS DE UNA SORPRESA DESAGRADABLE. LA DIFICULTAD VA EN AUMENTO A MEDIDA QUE APARECEN PLATAFORMAS MAS COMPLICADAS Y UN MAYOR NUMERO DE ADVERSARIOS.





WARRIOR SPIRIT





SI HABÉIS RECOGIDO UN BUEN NUMERO DE PIEDRAS EXPLOSIVAS, NO OS SERA MUY DIFICIL ACABAR CON EL ESPIRITU DE ESTE GUERRERO AZTECA.



bréis conseguido un valioso continue. Técnicamente, las dos versiones de PITFALL para 16 bits constituyen todo un dechado de virtudes. Desde el colorido de todos los escenarios, pasando por los impecables scrolls, hasta la espectacular y detallada animación de Harry Jr., **Redline Games**, la compañía encargada de la programación, ha realizado una labor digna de encomio. En el apartado musical, resaltar el perfecto acabado de las melodías en la entrega para ***Super Nintendo***. Sin embargo, tampoco podemos obviar la impecable factura de este aspecto en la versión para los 16 bits de **Sega**. Sin duda, estamos ante algunas de las mejores melodías que hayamos podido escuchar en ***Mega Drive***. Ahora, sólo es necesario sumergirse en la jungla y disfrutar con este producto de 16 megas que responde al nombre de **PITFALL**.

R. DREAMER



INDICADORES

ESTAS ESTATUILLAS SERVIRAN PARA INDICAROS EL CAMINO A SEGUIR A TODOS AQUELLOS QUE SE ENCUENTREN ATASCADOS EN CUALQUIER ZONA.



PITF-- L



CUANDO TERMINÉIS EL JUEGO, SI NO HABÉIS ENCONTRADO TODAS LAS LETRAS QUE COMPONEN EL TITULO, RECIBIRÉIS UN MENSAJE, DONDE OS DARAN LA ENHORABUENA. PERO, SI COMPLETAIS TODAS LAS LETRAS, EL FINAL DEL JUEGO SERA DIFERENTE.



ACTIVISION
REDLINE GAMES
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 11
CONTINUACIONES ◆ 2
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲La animación de todos los movimientos de Harry Jr. es perfecta.

▲Los efectos de luz en las fases de los templos son impresionantes.



MUSICA

▲Cada escenario del cartucho cuenta con su propia melodía.

▲Las composiciones se adaptan perfectamente al ambiente del juego.



SONIDO FX

▲Las llamaradas y todos los efectos sonoros en general.

▲Su calidad contribuye a hacer de este cartucho una obra de arte.



JUGABILIDAD

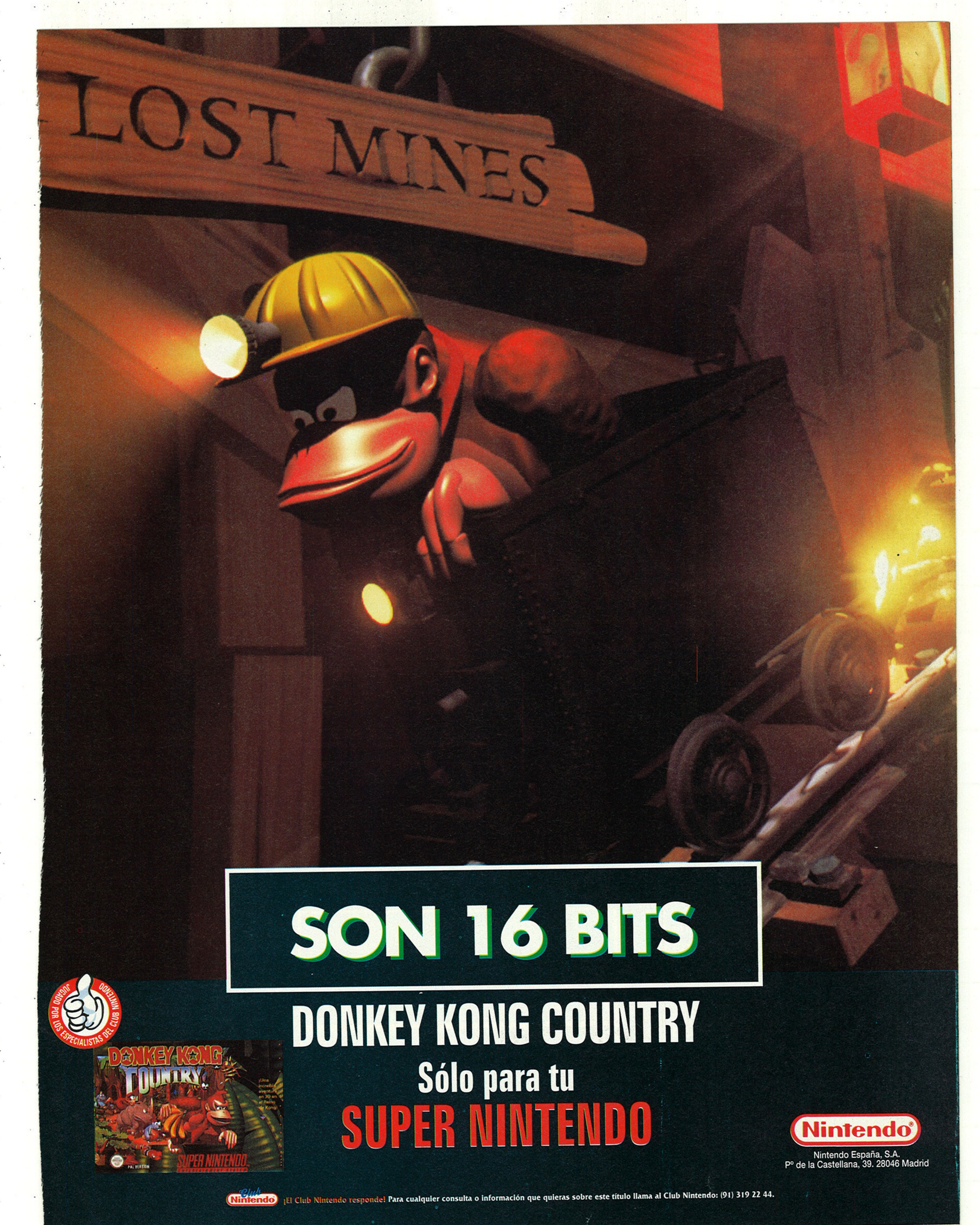
▲El personaje es bastante manejable y su control resulta muy sencillo.

▲Siempre aparece alguna novedad que invita a seguir jugando.



GLOBAL 93

Activision desempolva una de sus viejas glorias, maquillándola con un excelente equipo de profesionales. El resultado es un impresionante juego de 16 megas que nos ha dejado boquiabiertos. Sólo nos resta esperar a su lanzamiento para poder disfrutar con las aventuras de este carismático personaje, digno sucesor de su padre.


LOST MINES
SON 16 BITS
DONKEY KONG COUNTRY
Sólo para tu
SUPER NINTENDO
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
DONKEY KONG
COUNTRY
¡Una increíble aventura en 3D en el Reino de Kong!
PAL VERSION
SUPER NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

EN FLINK... QUE QUIERES QUE TE CUENTE

Cuenta una antigua leyenda germánica que un valiente muchacho se enfrentó a todo un gigantesco ejército de invasores bárbaros. Aquel intrépido jovenzuelo de cabellos rubios se llamaba FLINK.

Psygnosis acaba de destruir algunos pequeños mitos sobre las posibilidades y limitaciones técnicas de los 16 bits de **Sega.** Después de incluir unas cuantas rutinas de programación en el software de FLINK, esta compañía ha logrado que podamos disfrutar de elementos generados por otros sistemas con su hardware. El primer mito está relacionado con unos efectos gráficos, muy similares al aplaudido Modo 7 de ***SNES***, que permiten rotaciones o movimientos realmente espectaculares de los jefes finales y de otros enemigos. El segundo también afecta a su diseño gráfico, puesto que una adecuada selección de la paleta de colores y una definición de los personajes y escenarios producen una increíble sensación de profundidad. Por último, la animación del protagonista es casi tan buena como en MARKO'S MAGIC, aunque no sea tan variado en su

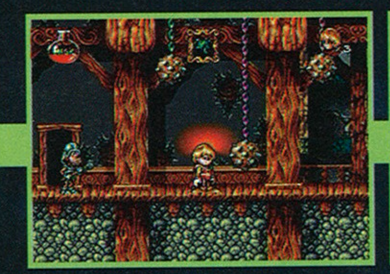
ENEMIGOS

FASE 1

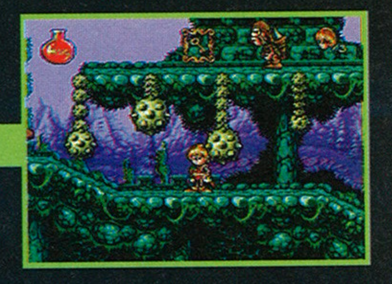


FASE 2

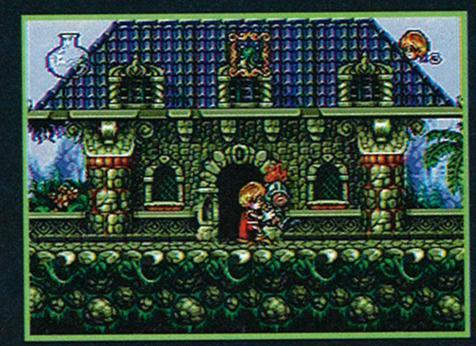






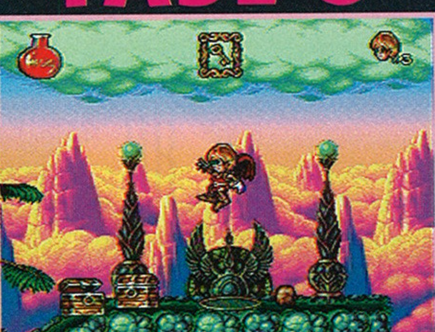


repertorio. Pero si en materia gráfica y técnica ofrece un nivel excelente, el número de fases (52) y un desarrollo que mezcla las plataformas con algunos elementos aventura (recolectar objetos o crear pócimas), nos proporcionará una jugabilidad bastante alta.



El único aspecto negativo de este apartado es la escasa velocidad del personaje, que aumenta la dificultad de los jefes finales al no ofrecernos una gran libertad de movimientos. Para que la cosa termine de complicarse, no tendremos la oportunidad de grabar par-

FASE 3





FASE 4



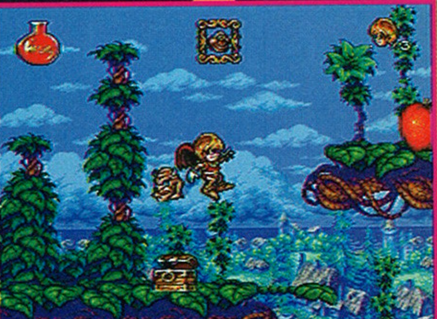


El acceso a las fases 3 y 4 depende de la utilización correcta de las pócimas, puesto que deberemos reducir nuestro tamaño para introducirnos en el interior del árbol. La fase de la nube está compuesta de tres niveles, y es, sin lugar a duda, una de las más complicadas de este nuevo lanzamiento de la compañía británica Psygnosis.

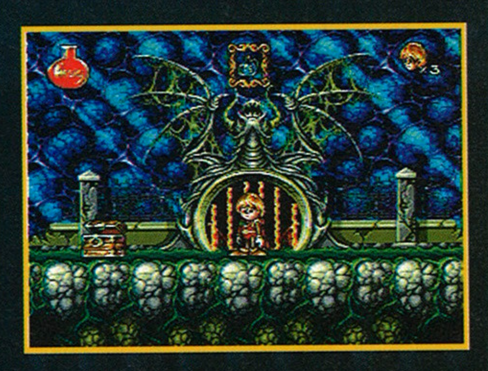










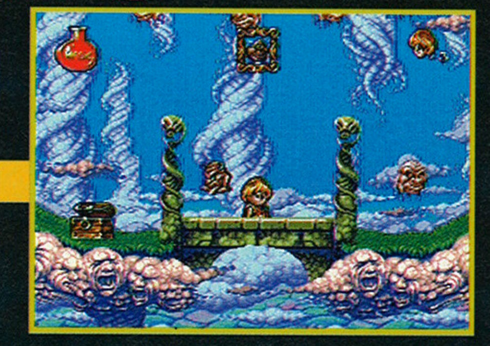


Esta es la Puerta del Infierno, si consigues atravesarla estarás muy cerca del final del juego.



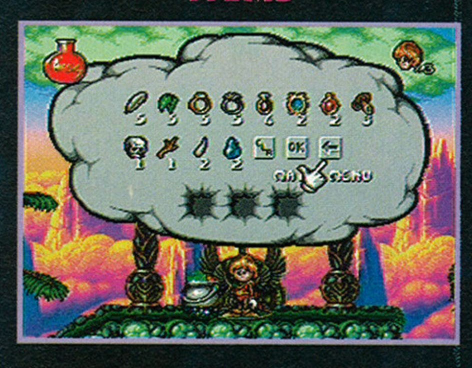
FASE 5





POCIMAS

ITEMS



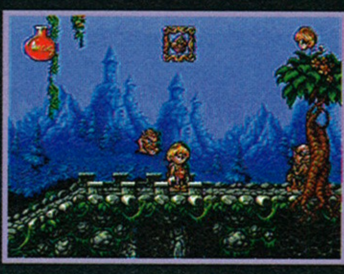
PERGAMINO



POCIMA DEMON

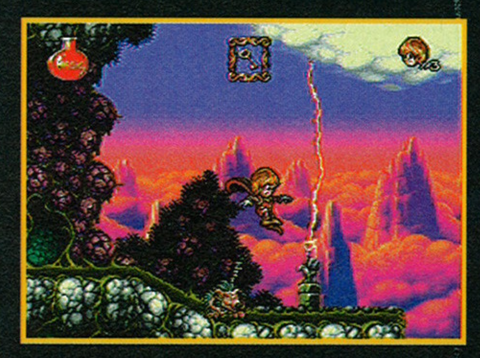


DEMON



Como sabéis, en FLINK se mezclan las plataformas con la aventura. Esta parte del juego, consiste en la recolección de items para crear pócimas. La clave de estos poderes mágicos se encuentra encerrada en los pergaminos y es fundamental utilizar de forma correcta cada una de estas pócimas. Averiguar su fin es una cuestión vital.

Una adecuada selección de colores y un cuidado diseño gráfico hacen de FLINK uno de los juegos más bellos.



tida, ni la ayuda de passwords. Por este motivo, tendremos que finalizar nuestra misión con sólo cinco continuaciones. Por lo demás, en este juego de desarrollo tranquilo la música resulta agradable, aunque poco variada. Los efectos sonoros cumplen con dignidad. **FLINK** es un programa idóneo para los amantes de los juegos estéticamente perfectos, cuya acción transcurra dentro de los límites de la calma y de la habilidad.

DE LUCAR



PSYGNOSIS
PSYGNOSIS
MEGAS ♦ 8
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 52
CONTINUACIONES ♦ 5
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

▲ Escenarios de lujo, gran animación y rutinas gráficas espectaculares.

▼ El protagonista resulta un tanto lento en todas sus evoluciones.



MUSICA

▲ Melodías limpias, bien orquestadas y bastante apropiadas para el juego.

▼ Demasiado repetitivas, llegan a cansar a los pocos minutos.



SONIDO FX

▲ Los hemos escuchado mejores, pero no están mal.

▼ Son tan escasos como las propias acciones del personaje.



JUGABILIDAD

▲ Es entretenido y capaz de contentar a todos los aficionados.

▼ La ausencia de passwords y su dificultad crean muchos problemas.



GLOBAL 87

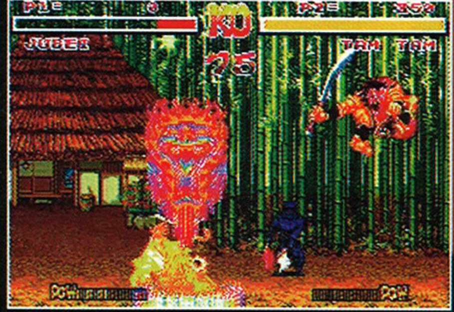
FLINK es un juego estéticamente ambicioso, técnicamente admirable y con cierta complejidad a la hora de ser jugado. Su ritmo tranquilo y la parsimonia en el desarrollo hacen que no despierte pasiones entre los seguidores de las plataformas convencionales. Sin embargo, su calidad gráfica oculta cualquier otro defecto. Un buen lanzamiento.



BAJO LA LEY DEL ACERO



Cuenta la leyenda que, cuando SNK contrató a los programadores de STREET FIGHTER II, procedentes de Capcom, su principal encargo consistió en crear un título que pudiera alcanzar en calidad, carisma y popularidad al célebre SF II. Un beat'em up demoledor que aupara aún más a la Neo Geo y barriera en los recreativos. Así nació SAMURAI SHODOWN.



Al poco tiempo el mundo entero vibraba con los combates entre Ha-Oh Maru y Ukyo Tachibana en su versión de máquina recreativa. Mientras tento, este lanzamiento se convertía en uno de los cartuchos de ***Neo Geo*** más vendidos de la historia. ¿Cuál era el secreto de este éxito? Pues ni más ni menos que reunir a 12 carismáticos personajes, situarlos en un escenario tan interesante como el Japón del siglo XVIII, y sustituir las llaves y golpes de toda la vida por violentos y espectaculares duelos a espada. El resultado: uno de los mejores arcades de lucha de la historia.

BUSCA LAS DIFERENCIAS

NEO GEO



NEO GEO



Takara ha hecho un excelente trabajo al versionar para Super Nintendo este clásico de Neo Geo. Con la excepción del zoom (además de la consabida superioridad gráfica y sonora), lo cierto es que las diferencias entre ambas entregas son, en algunos momentos, mínimas. Aquí tenéis dos pantallas como prueba irrefutable.





KYOSHIRO SENRYO

Con el mítico arte del Kabuki como modo de vida, Kyoshiro es una caja de sorpresas. Lo mismo utiliza su lanza como pértiga que escupe fuego.







NAKORURU

Esta dulce jovencita defensora de la naturaleza es una terrible adversaria, que cuenta con uno de los mayores arsenales de llaves secretas del juego.







Ahora, tras su glorioso paso por ***Neo Geo***, de nuevo es **Takara**, la compañía que más veces ha convertido a la ***Super Nintendo*** los éxitos de **SNK** (responsable entre otros de joyas de la categoría de ART OF FIGHTING o FATAL FURY 2), la encargada de comprimir los 118 megas del original en un pequeño cartucho de 32 megas. El gran problema que se presentaba a la hora de adaptar el **SAMURAI SHODOWN** era, sin duda, el zoom, ya que incoporar este elemento significaría una disminución de calidad en los decorados (uno de los puntos fuertes de la recreativa), como ya pasó con el ART OF FIGHTING de ***Super Nes***. Por tanto, **Takara** ha decidido eliminarlo directamente, con lo que

BLOOD MAYHEM



GALFORD



Este ninja y su fiel perro Poppy están dispuestos a defender la verdad, la justicia y el modo de vida americano.





CHARLOTTE

Esta bella mujer, de buenas maneras y excelentes modales, es una magnífica espadachina que puede hacer sucumbir el más recio acero japonés a ritmo de florete o sable.











WAN FU



Tras esta fachada de bestia sedienta de sangre, se oculta un genio militar capaz de unificar todas las regiones de China en un solo Imperio. Su Coufucious Thunder Bomb es un golpe mortífero y letal.




JUBEI YAGYU

Seguidor del legendario código del Bushido, Jubei maneja con inusitada destreza sus dos espadas, que son auténticas máquinas de matar.



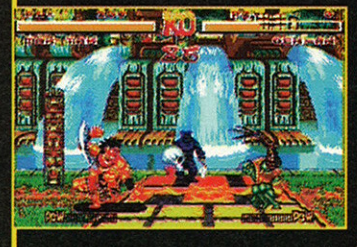



la pantalla permanece en todo momento con el *zoom-out*. Con ello, el tamaño de los luchadores se ve considerablemente reducido respecto a la versión **Neo Geo**. Pero incluso este dato que, a primera vista podría ser considerado un defecto, ha sido transformado por **Takara** en una de las virtudes del juego puesto que, a diferencia de la versión para ***Mega Drive*** (que tiene el *zoom-in* y luchadores de mayor tamaño), el jugador tiene a su disposición más escenarios donde moverse. De este modo, los movimientos especiales resultan fácil de ejecutar y son realmente espectaculares. En cuanto a los gráficos, vosotros mismos podréis juzgar. Por increíble que parezca, todos los sprites, movimientos y escena-

BONUS




TAM TAM



Este inca, armado con una cimitarra, prosigue su lucha contra toda aquel que ose poner el pie en las tierras de sus antepasados.




HANZO HATTORI



Pretende liberar el alma de su hijo, en manos del demoniaco Amakusa. El mejor asesino a sueldo del Japón, el más temible ninja, está furioso y no va a hacer prisioneros.








UKYO TACHIBANA



Su destreza en el manejo del sable y su agilidad le convierten en uno de los mejores luchadores del juego. Además, sus indudables atractivos le han convertido en el chico más popular entre las mozas de su pueblo.







HA OH MARU

Experto dominador de la katana y excelente bebedor de sake. Ha-Oh Maru es temido en todo Japón por su demoledor Cyclone Smash.







rios del original se han respetado de tal manera que, en algunos momentos, es muy difícil diferenciar una pantalla de ***Neo Geo*** de una de ***Super Nintendo***. Como nota negativa, destaca la eliminación de obstáculos que se podían destruir a lo largo de los combates como: hogueras, lámparas y los cestos de manzanas del escenario de San Francisco. La jugabilidad es simplemente soberbia. Sin embargo, en ciertas ocasiones es complicado coger el ritmo a unos cuantos ataques especiales, aunque el resto de movimientos son sencillos de realizar. Esto hace el juego sea muy asequible tanto para los fans de este género, como para los que no han visto un *beat'em up* en su vida. Pero donde **Takara** se luce verdaderamente es en el aspecto sonoro.

COUNTDOWN



EARTHQUAKE



Este gigantesco tejano es bastante limitado en artes marciales, pero es capaz de mandar al hospital a más de uno.

GENAN SHIRANUI



Perteneciente a la tribu Doom Bwee Bway, Genan es una especie de Freddy Krugger del siglo XVIII, especializado en ataques por la espalda y uso de venenos.





AMAKUSA, EL VILLANO

Para poder jugar con el villano del cartucho, Shira Tokisada Amakusa, pulsa la siguiente combinación de botones en el momento en que aparezca en pantalla el logo Takara: A,Y, X y B. La voz de Amakusa te indicará que el truco ha funcionado, y podrás elegirlo en el modo Versus y en el Count Down. Tan sólo hay que elegir cualquier luchador, al mismo tiempo que mantenemos pulsados L y R.





DARK THUNDER



GHOST CUTTER



TELEPORTATION



Si el famoso estéreo expandido del ART OF FIGHTING ya ponía los pelos de punta, con la inclusión del *dolby surround* las melodías y los efectos de sonido rozan la locura. Si tienes la posibilidad de conectar la consola a un equipo de sonido, prepárate a alucinar con las chinescas y deliciosas músicas que adornan cada uno de los niveles. Pero por si todo esto no bastara para hacer de **SAMURAI SHODOWN** el *beat'em up* por excelencia para estas Navidades, **Takara** va mucho más allá. A la indiscutible calidad del juego, hay que añadir la posibilidad de manejar a Amakusa (totalmente inaccesible en la versión ***Neo Geo***), y un nuevo modo de juego llamado Count Down, que hará las delicias de los amantes de los retos difíciles contra el crono.

En definitiva, **SAMURAI SHODOWN** es uno de los títulos de lucha más completos, jugables y divertidos programados para ***Super Nintendo***.

NEMESIS

FINAL SORPRESA





El final de Samurai Shodow os deparará no pocas sorpresas. Como muestra, os ofrecemos imágenes de uno de ellos, con la participación especial de May Shiranui, una de las protagonistas de Fatal Fury 2.

	TAKARA
	TAKARA
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	13
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Los escenarios son exactos a los del original para Neo Geo.

▼ La desaparición del zoom, que incorporaba la versión Neo Geo.



MUSICA

▲ Maravillosas melodías niponas en glorioso dolby surround.

▲ Conecta la consola a una cadena de sonido y prepárate a alucinar.



SONIDO FX

▲ El dolby potencia los efectos de sonido al máximo.

▲ La ambientación, gracias al estéreo expandido, resulta impresionante.



JUGABILIDAD

▲ Tan atractivo y jugable como la entrega de la máquina recreativa.

▼ Cuesta cogerle el punto a algunos movimientos especiales.



GLOBAL 92

La mejor (hasta el momento) conversión de Neo Geo para Super Nintendo. Takara no sólo ha logrado comprimir toda la espectacularidad y jugabilidad del original, sino que han añadido nuevos elementos que potencian aún más un título absolutamente esencial. Estamos ante uno de los mejores títulos de lucha creados para los 16 bits de Nintendo.

CARTOONIA©

UROTSUKIDŌJI III

El Retorno del Señor del Mal

Episodio 1



Episodio 2



A partir del 1 de diciembre al precio de 2.495.-ptas. cada una

© Design. Rikoto / Nakamura -Japan

DOUBLE DRAGON

El nacimiento de una leyenda.

A partir del 1 de diciembre al precio de 1.995.-ptas.



CARTOONIA® Cartoonia s.l. • Avda. República Argentina, 268 • 08023 Barcelona

POWER DRIVE

Parece que corren buenos tiempos para los simuladores de conducción en la consola Mega Drive. Tras VIRTUA RACING y COMBAT CARS, ahora llega un sensacional programa, POWER DRIVE, que colmará plenamente todas tus ansias competitivas.



UN FUERA DE SERIE





HABILIDAD







CONTROLES



RESULTADO DE NIVEL

Basado en el mundo de los rallys y programado por **Rage**, el nuevo título de la compañía **U.S. Gold** guarda un asombroso parecido con la recreativa WORLD RALLY CHAMPIONSHIP del grupo español **Gaelco.** Para que os hagáis una idea de este nuevo lanzamiento, la perspectiva es casi idéntica y también emplea una vistosas digitalizaciones de imágenes reales en los vehículos, incluyendo tramos nocturnos. El diseño gráfico de los recorridos está bastante cuidado con detalles de gran mérito, sofisticados diseños y un excelente scroll del suelo. Los coches son realmente brillantes y, a diferencia de otros programas similares, tiene el tamaño justo con respecto a las dimensiones de la pantalla.

El desarrollo de este título se centra en completar tramos en un tiempo establecido, acumulando cantidades de di-



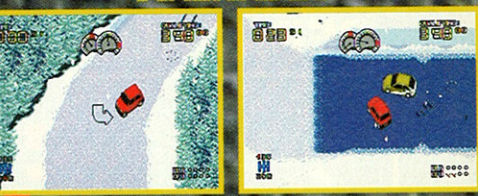
ARIZONA



GRAN BRETAÑA



FINLANDIA

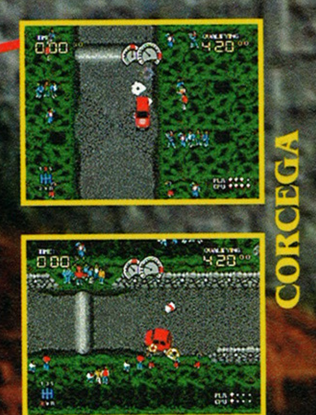


SUECIA





CORCEGA







MONTECARLO





KENIA





AUSTRALIA

PASSWORDS



La dificultad de los últimos niveles os obligará a utilizar esta opción.

nero para reparaciones (motor, neumáticos, suspensión, caja de cambios y sistema eléctrico) o para modificar el modelo de coche. Pruebas individuales, circuitos de habilidad y una competición contra otro vehículo controlado por la máquina son los principales obstáculos a superar en los ocho grandes premios (Montecarlo, Kenia, Finlandia, Córcega, Arizona, Suecia, Australia y Gran Bretaña). Las tres primeras competiciones resultan bastante asequibles en su trazado y tiempo de realización, pero a medida que avancemos nos veremos obligados a reco-

LLUVIA



Ciertos fenómenos atmosféricos inundarán vuestra conducción.

SELECCION DE COLORES











REPARACIONES



Al final de cada prueba nos veremos obligados a reparar nuestro vehículo.

FINAL





lectar todos los items (nitros y relojes de 10 segundos) para llegar con algunos segundos de ventaja.

Muchísimas fases con todos los circuitos diferentes, manejabilidad alta y de rápida respuesta al mando, dificultad ajustada y progresiva, y contrarios completamente antideportivos nos aseguran una gran jugabilidad con muchas horas de pilotaje y de diversión. En definitiva, un espléndido cartucho con el que **U.S. Gold** recupera gran parte de su prestigio.

DE LUCAR

COCHES









META





U. S. GOLD
RAGE
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ DINERO
FASES ◆ 9 + COMP. FINAL
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los coches son los mejores que se han visto en una Mega Drive.

▲ Circuitos variados y bien diseñados, que aseguran la emoción.



MUSICA

▲ Las melodías discotequeras son variadas y apropiadas para el juego.

▼ Si quieres música, no puedes disfrutar de los efectos sonoros.



SONIDO FX

▲ Más atractivo que el apartado musical, y mejor que en otros programas.

▼ Al alcanzar su máxima velocidad, el sonido del motor puede molestar.



JUGABILIDAD

▲ Manejable y rápido, te mantendrá pegado al mando mucho tiempo.

▼ El excesivo celo de los contrarios nos sacará de nuestras casillas.



GLOBAL 91

El nuevo título de U.S. Gold es una opción deportiva de cara a estas Navidades del 94. A la altura de los mejores del género (THRASH RALLY de Neo Geo o WORLD RALLY CHAMPIONSHIP de recreativa) y con tan sólo ocho megas, POWER DRIVE da toda una lección de jugabilidad, calidad técnica y resolución gráfica. Si te gustan las carreras, no lo dudes.

**Estudia el Jurásico,
luego date una vuelta por un par de planetas,
y vuelve a casa para la hora de comer.**

Te presentamos los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits.

El mundo avanza hacia la multimedia, tanto si se trata de pilotar una nave espacial en el último juego de ordenador como de estudiar a los dinosaurios a través de un CD-ROM interactivo, y los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits son la forma de llegar hasta ella.



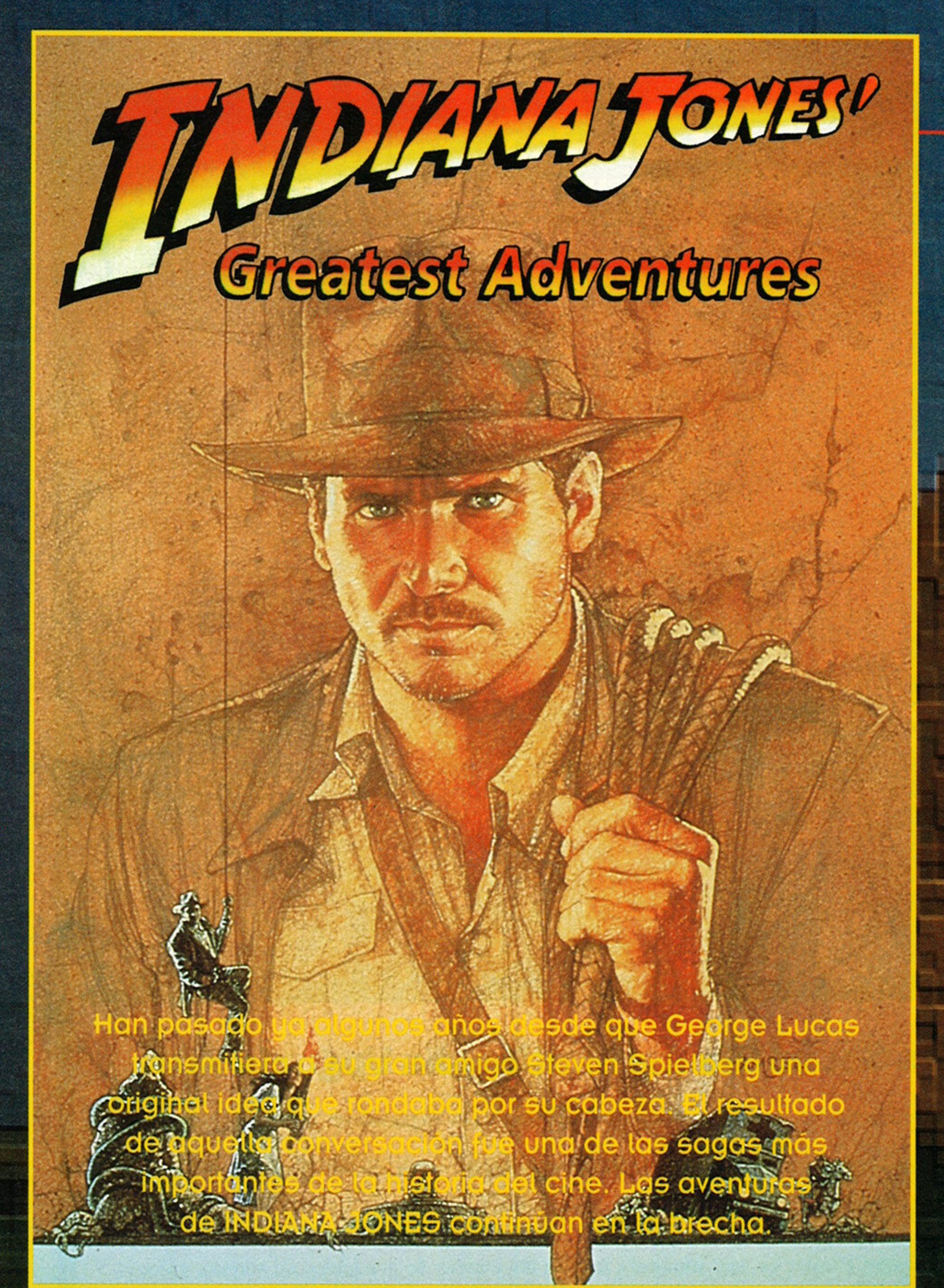
Sound Blaster es, por supuesto, una de las marcas de productos de sonido, vídeo, CD-ROM, y demás periféricos multimedia, más conocida del mundo. Y hoy te ofrecemos todo una extensa gama de kits multimedia para satisfacer las necesidades de todo el mundo: desde el más experto jugador de juegos de ordenador hasta el más entusiasta de la multimedia. Cada kit trae todo lo necesario para que tu PC entre en la nueva era de la informática: un CD-ROM para que puedas aprender con los cientos de títulos de educación que ya están disponibles; dos altavoces estéreos de alta calidad; una tarjeta de sonido de Creative Labs y además una biblioteca de software de educación y ocio en CD-ROM para que entres ya* Y todo esto viene en un paquete muy fácil de instalar y a un precio muy asequible.

Si quieres ver como tu PC entra en la nueva era con el Sound Blaster Multimedia Upgrade Kit, llama a uno de los distribuidores de Creative Labs que aparecen a continuación.

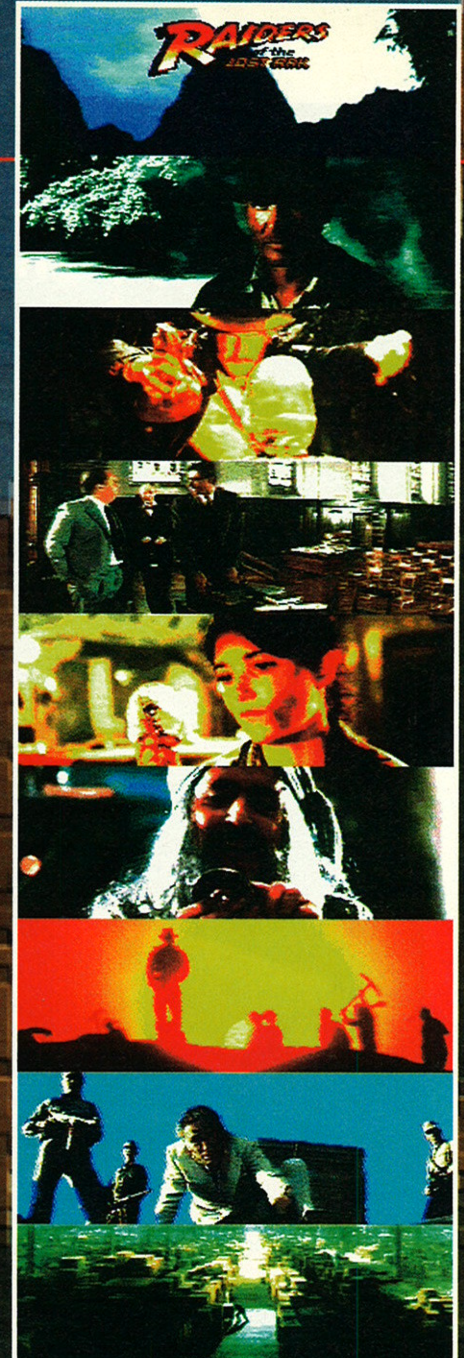


COMPUMARKET SA TEL: 91-361 31 52 COMPUTER 2000 TEL: 93-499 91 11 INGRAM TEL: 93-263 05 75 SINTRONIC SA TEL: 977-29 72 00 UMD SA TEL: 94-476 29 93

**No todos los kits contienen los productos que se citan.*

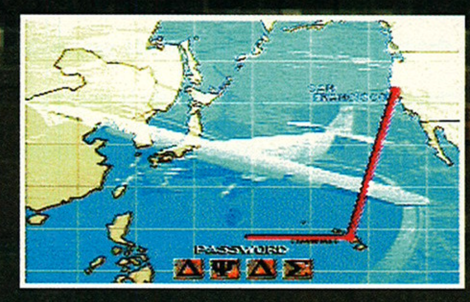


Han pasado ya algunos años desde que George Lucas transmitiera a su gran amigo Steven Spielberg una original idea que rondaba por su cabeza. El resultado de aquella conversación fue una de las sagas más importantes de la historia del cine. Las aventuras de INDIANA JONES continúan en la brecha.



UN HEROE IN

Desde entonces la vida ha transcurrido entre látigos, cazadoras de cuero y una barba de cuatro días, que se han convertido en los más destacados rasgos identificativos del héroe de los ochenta. Con él hemos hemos visitado los más exóticos países de Latinoamérica, Asia y Oriente Medio. Hemos participado en las más inverosímiles aventuras ,y nos hemos divertido con un exquisito sentido del humor que, lejos de lo absurdo y ordinario, sabía dar ese pequeño respiro necesario para una película repleta de escenas de acción.



Cada vez que Indiana Jones se traslade por el mundo, y al igual que ocurría con las películas de la saga, un gráfico en forma de mapa nos mostrará el lugar elegido por el héroe.

El grupo **Factor 5**, como no podía ser de otra forma, ha sido el encargado de llevar a cabo un proyecto que tenía un aliciente añadido: la necesidad de comprimir, en un único cartucho, toda la acción contenida en los tres títulos que, hasta el momento, componen la biografía de este singular héroe. Para llevar a cabo tan magna producción, no se han escatimado recursos a la hora de dotar a los distintos niveles (26 en total) con los más avanzados efectos técnicos, sin dejar de lado el



INDIANA JONES' EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA




1 Indiana Jones en Busca del ídolo perdido...


2 Esta escena no merece ningún tipo de comentario.


3 La intensa nevada dificulta la visión de Indiana Jones.


4 Muestro primer enemigo lo encontraremos aquí.


5 Nuestro primer paseo por el Cairo no será tranquilo.

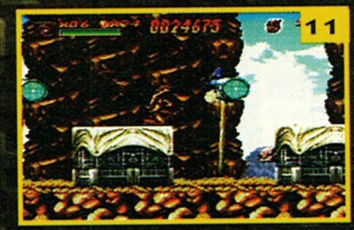

6 Este será, sin duda, una de las pruebas más difíciles.


7 Este será nuestro último paseo por el Cairo.


8 Los alemanes excavan en el lugar equivocado.

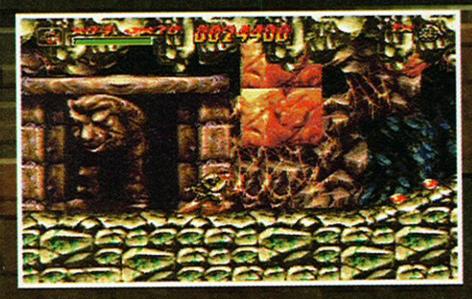

9 Indiana ha encontrado, por fin, el Arca de la alianza.


10 Salir del Pozo de armas será realmente complicado.


11 Indiana debe buscar de nuevo el Arca de la alianza.

ENEMIGO FINAL


El arqueólogo Francés es nuestro último enemigo.



uso del siempre agradecido Modo 7 de la ***Super Nintendo***. En el juego se presentan las distintas fases, tomando como referencia el año de lanzamiento de cada uno de los títulos, a pesar de que, por ejemplo, la historia de INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO se sitúe con anterioridad en el tiempo a la primera aventura de Indy, EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA. Por otro lado, cabe destacar que, gracias el elevadísimo número de niveles del juego, son muy pocas las situaciones de cada una de los tres filmes que se han quedado en el tintero. Además, algunas de ellas, sobre todo las más carismáticas, han sido recreadas con espectacularidad, destacando el nivel de la bola de EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA y la popular fase de las vagonetas en INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO.



El desarrollo de todo el cartucho recordará, indiscutiblemente, a anteriores producciones de la compañía norteamericana. La similitud entre este **INDIANA JONES ADVENTURES** y las tres entregas de la saga STAR WARS es

COMBUSTIBLE

INDIANA JONES' Y EL TEMPLO MALDITO





En este nivel ejerceremos como blanco humano.



El paseo por los toldos de Shanghai puede acabar mal.



Una vez más, Factor 5 hace uso del Modo 7.



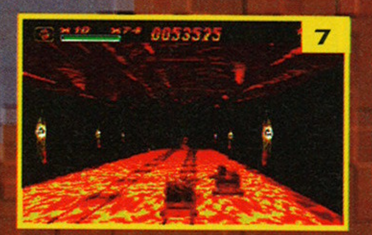
Busca la salida en el interior de las estatuas.



Un impresionante fondo para un juego genial.



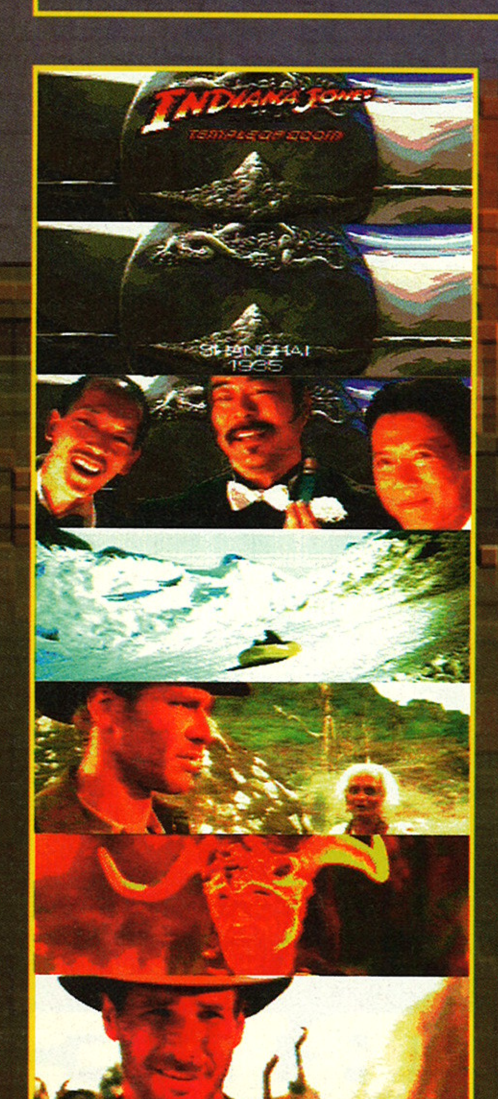
Una preocupación más: rescatar a los niños.



Las vagonetas, un nuevo símbolo de la trilogía.



El puente, uno de los niveles más complicados.





más que coincidente. Esta aseveración viene refrendada por el considerable parecido del sprite del protagonista y el de Han Solo. Incluso, algunos afirman que sólo se ha producido un cambio en su vestuario.

El sistema de plataformas utilizado es, nuevamente, similar al de los títulos mencionados, destacando sobremanera por su excesiva dificultad. En este punto, la opción de los passwords nos reportará una mínima esperanza de acabar con éxito una aventura que, a mi modesto entender, nunca debió resultar tan difícil.

El aspecto más flojo de este título es, sin duda, el referente al tratamiento sonoro que, pese a contar con las partituras originales de las películas, no logra el nivel de calidad mínimo exigible, sobre todo teniendo en cuenta que las anteriores producciones de la compañía se caracterizaban por un apartado sonoro realmente impecable.

TUAREG



Aquí os mostramos una de las escenas más simpáticas de toda la trilogía. En ella, Indiana Jones acaba con un tuareg que, previamente, le había amenazado con su sable.



ENEMIGO FINAL





PASSWORDS

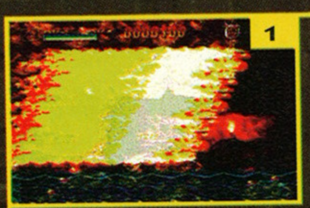


Cada determinado número de niveles se nos mostrará la clave de acceso con la que comenzar, más tarde, en el nivel que nos disponemos a afrontar.

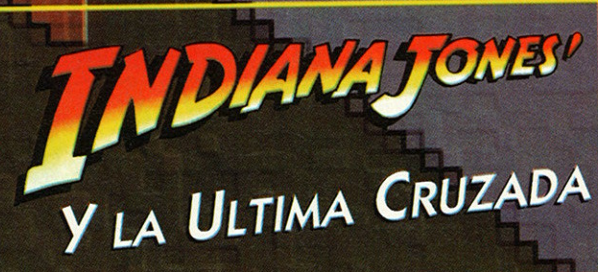
ENEMIGO FINAL



INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA



1 El fuego acabará con nuestras ilusiones.





2 En Austria debemos rescatar a Papá Jones.



3 Aquí será necesario dominar el uso del látigo.



4 Indy se encuentra en el interior del Zeppeling.



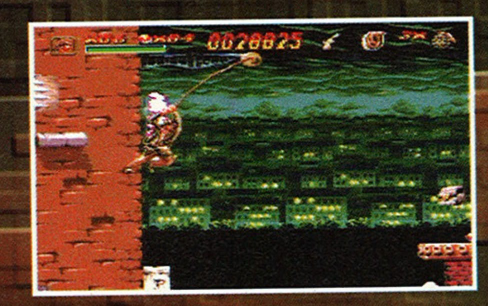
5 Un nuevo y espectacular nivel que usa el Modo 7



6 Indy debe correr si no desea despeñarse.

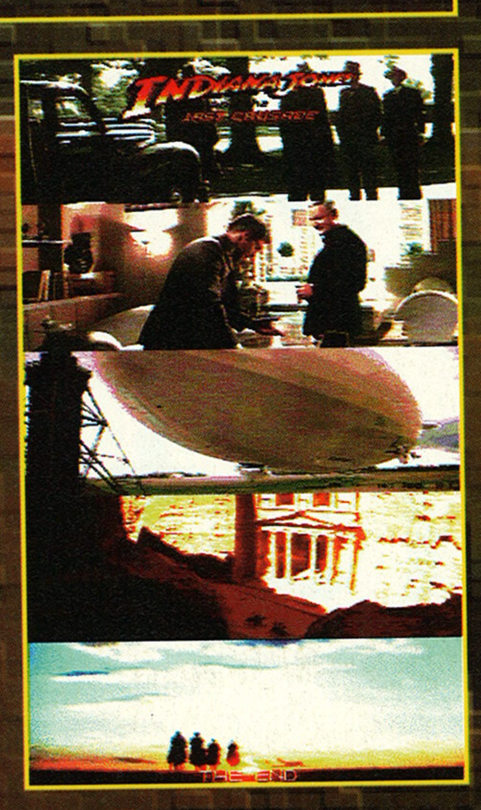


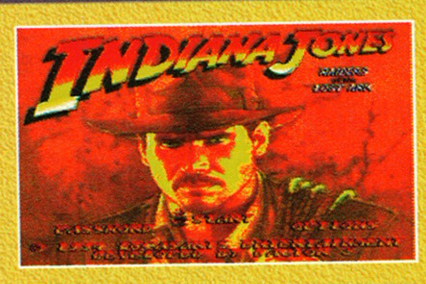
7 Las tres pruebas suponen el último reto.



Con **INDIANA JONES ADVENTURES** se ratifica una vez más el alto nivel de programación existente en Europa. Los exponentes son abundantes y numerosos, aunque la compañía alemana **Factor 5** ocupa un puesto de privilegio en este ranking. Sus obras siempre se han caracterizado por su calidad técnica y por su jugabilidad sin límites, tal y como se observa en la magnífica serie TURRICAN.

J.C. MAYERICK





LUCAS ARTS
FACTOR 5
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 26
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



93

▲ Los escenarios han sido tratados con una gran maestría.

▲ Los fotogramas digitalizados de las películas son perfectos.

MUSICA



84

▲ Al fin y al cabo, son las partituras originales del genial John Williams.

▼ No poseen la calidad esperada,tras contemplar la saga STAR WARS.

SONIDO FX



81

▲ Debido al gran número de situaciones, el sonido es muy variado.

▼ Su realización no está excesivamente lograda, aunque no es deficiente.

JUGABILIDAD



93

▲ 26 niveles de acción es el mejor justificante que puede existir.

▲ La excesiva dificultad se nivela con la inclusión de los passwords.

GLOBAL

90

Factor 5 ha tenido el valor de versionar las tres películas de la saga INDIANA JONES en un único cartucho. El resultado es un juego realmente variado, en el que nos encontraremos una gran variedad de situaciones. INDIANA JONES ADVENTURES es un cartucho magnífico, que posee una jugabilidad sobresaliente. La compañía alemana continúa por la senda del triunfo.

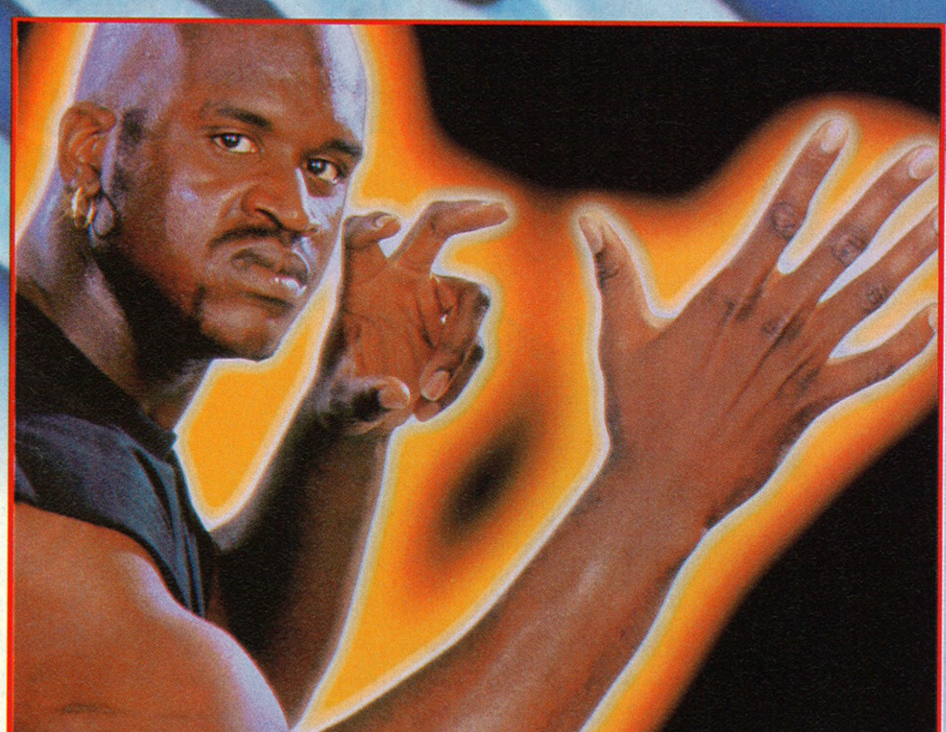

Títulos de leyenda a un precio que hará historia
Unitros
SEGA
Evander "REAL DEAL" Holyfield's Boxing
CLASSIC GAME GEAR
SEGA
STREETS OF RAGE
CLASSIC GAME GEAR
SEGA
Crystal Warriors
CLASSIC GAME GEAR
SEGA
Devilish
CLASSIC GAME GEAR


CLASSIC
Títulos que han hecho historia a un precio rompedor. SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos precios irrepetibles. En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar, date prisa que vuelan.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.
SEGA
The Ottifants
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
The Flintstones
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
Champions
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
Shinobi III
Return of the Ninja Master
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

SHAQ-FU

BY DELPHINE SOFTWARE

TODO UN IMPACTO



Las grandes estrellas de la NBA ya no se conforman con protagonizar títulos de baloncesto. Electronic Arts ha decidido que participen en arcades de plataformas y espectaculares juegos de lucha. Comienza la invasión del siempre sorprendente mundo de la canasta.





Desde el veterano ONE ON ONE (que en sus diferentes versiones para ***Spectrum***, ***Commodore*** o ***PC*** incluían a Julius Erwing, Larry Bird o Michael Jordan), hasta el reciente BARKLEY SHUT AND JAM! (***Mega Drive***), pasando por JORDAN VS. BIRD (***Mega Drive***) o por MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (***PC***), las estrellas de la NBA han protagonizado numerosos programas en el mundo de los videojuegos. Todos ellos se desarrollan dentro del ámbito del deporte de la canasta, normalmente en partidos de uno contra uno. Sin embargo, las nuevas figuras están mostrando unas















grandes cualidades para lanzarse a nuevas actividades más allá del deporte. Entre todos estos astros, junto al mítico Jordan, merece una mención especial el polémico Shaquille O'Neal, que en el último año ha grabado un disco, rodado una película y ahora se convierte, nada menos, que en el protagonista de un juego de lucha.

El cartucho sigue el desarrollo tradicional de este género con unas impresionantes y rapidísimas animaciones, tanto en la versión para ***Super Nintendo*** como en la entrega para ***Mega Drive***. Con el propósito de lograr este objetivo, **Delphine**, responsable entre otros de ANOTHER WORLD o FLASHBACK, utiliza la maravillosa técnica de *rotoscoping*, logrando una media de cincuenta movimientos por luchador. Sin embargo, la perfección conseguida en todas las animaciones de los personajes se ve reducida por la pequeña dimensión de los sprites.





SHAQ-FU incluye un buen abanico de magias y metamorfosis, en las que cada uno de los doce contendientes muestra sus propias y mortíferas armas. Una vez más llama la atención la diferencia de megas entre las versiones de ***Super Nintendo*** y de ***Mega Drive*** (ocho megas más posee la entrega para los 16 bits de **Sega**). Pese a todo, este hecho no es demasiado aprecia-

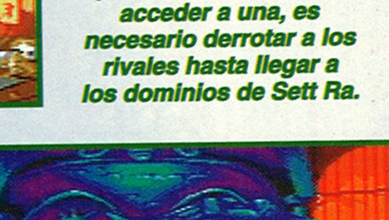








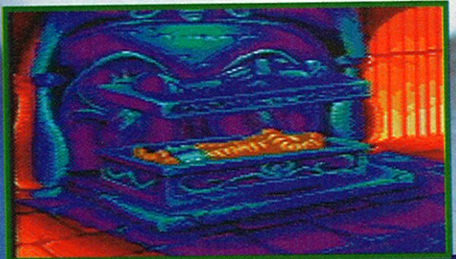
















MEGA DRIVE



ELECTRONIC ARTS
DELPHINE
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ 3
FASES ◆ 11
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los movimientos de todos los luchadores son impresionantes.

▲ Pequeñas dimensiones de los sprites, en comparación con otros juegos.



MUSICA

▲ La melodías acompañan perfectamente el desarrollo del juego.

▼ La variedad no constituye la mejor cualidad de la música.



SONIDO FX

▲ Buena reproducción de los sonidos en los diferentes golpes.

▼ Se adapta perfectamente a los movimientos de los luchadores.



JUGABILIDAD

▲ Los bonitos escenarios complementan una gran gama de golpes.

▼ Las rutinas de ataque limitan en gran medida la jugabilidad del cartucho.



GLOBAL

84

Escenarios vistosos, junto a rapidísimos movimientos, son las principales características técnicas de este cartucho. Sin embargo, su principal aliciente es la presencia del jugador de los Orlando Magic. Las pequeñas dimensiones de los sprites y las rutinas son un serio hándicap para este título de lucha.

TORNEO

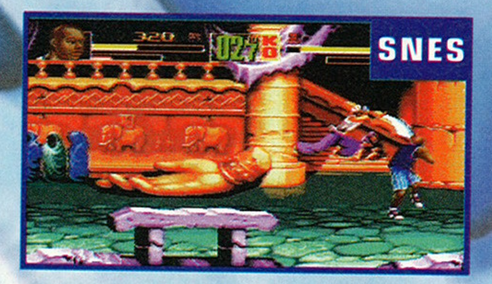


Consiste en enfrentarse en eliminatorias a otros jugadores. El torneo consta de dos fases antes de llegar a la gran final.

DUEL MODE



Podrás seleccionar a uno de los luchadores de la pantalla para demostrar en un duelo a muerte las cualidades del temible Shaq.









ble en el resultado final. Unicamente puede mencionarse una menor velocidad en el título de **Nintendo**, que se compensa con una mayor calidad en los gráficos. Esta situación se viene repitiendo en las últimas entregas de **Electronic Arts** (FIFA INTERNATIONAL SOCCER y NBA LIVE' 95). Por otra parte, destaca la inclusión de un modo historia, como ya ocurre en ART OF FIGHTING, TOURNAMENT FIGHTERS o DRAGON BALL, junto a las tradicionales opciones de duelo y torneo. En el primero, Shaq ve interrumpido su viaje a Tokio por la amenaza de Sett Ra de apoderarse del planeta Tierra. Esta circunstancia obliga al pívot de los Orlando Magic a adentrarse en una nue-

LUCHADORES

DIESEL



MEPHIS



VOODOO



AUROCH



BEAST



SETT







Las animaciones son rápidas y poseen una gran calidad. Ahora también puedes disfrutar con las evoluciones de Shaq lejos de las canchas de basket.

OPCIONES









va dimensión, donde debe recorrer cuatro islas antes de llegar a la pirámide de Sett. Sólo así podrá salvar al mundo, y regresar a tiempo para disputar el siguiente partido con su equipo. De todas formas, el auténtico aliciente del juego es la presencia entre los diversos luchadores de la poderosa estrella de la NBA.

La única duda de este lanzamiento reside en saber si el temible Shaq podrá imponerse a sus rivales, en el género de la lucha, con la misma suficiencia con la que hace imperar su indiscutible ley bajo los tableros. Pero, con este deportista todo resulta factible.

JAVIER ITURRIOZ





SUPER NINTENDO



ELECTRONIC ARTS
DELPHINE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ 3
FASES ◆ 11
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

G R A F I C O S

▲ Impresionantes animaciones, con mayor tamaño que las de Mega Drive.

▼ La velocidad se ha reducido con respecto a la versión de Sega.



M U S I C A

▲ Las melodías se adaptan perfectamente al contenido del cartucho.

▲ No se aprecia en ningún momento la diferencia de ocho megas.



S O N I D O F X

▲ Correcto en líneas generales, aunque sin grandes alardes técnicos.

▲ Cumple con acierto el cometido genérico de los efectos de sonido .



J U G A B I L I D A D

▲ Existen menos rutinas de ataque que en el cartucho de Mega Drive.

▼ La variedad de golpes, magias y metamorfosis son todo un aliciente.



GLOBAL



A pesar de contar con ocho megas menos que la versión para Mega Drive, el cartucho compensa la menor velocidad en el movimiento de sus sprites gracias a la eliminación de muchas de las rutinas de ataque. El resultado final consigue situarse a la misma altura que la entrega para los 16 bits de Sega.

QUE COMPITEN

RAJAH



LEOTSU



COLONEL



SHAQ



NEZU



KAORI



CID FCA!

Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



¡ GUAUUU !



EL RETORNO DEL JEDI, hasta el momento la última entrega de la popular saga STAR WARS, ya cuenta con su correspondiente versión para Super Nintendo de la mano de la prolífera compañía Lucas Arts. El resultado es un impresionante arcade que deslumbrará a todos por sus maravillosos decorados y por su trepidante acción.

LA BATALLA DE ENDOR

Cuando SUPER STAR WARS salió al mercado, todos nos quedamos estupefactos al comprobar la cantidad de escenarios y niveles (totalmente distintos entre sí), que se habían conseguido compactar. La variedad de cada uno de los niveles, que combinaba fases convencionales con el uso del Modo 7, dotaba al juego de una diversidad envidiable que, unido al carisma de los personajes y de la propia historia en sí, enganchaban al jugador, hasta exprimir su limitada paciencia, con una dificultad que ha sido reconocida por todos los especialistas del sector. Más tarde, SUPER EMPIRE STRIKES BACK (la más floja de las tres entregas) continuaba la misma línea que marcó la primera parte, lo que desembocaría tiempo después en la producción que hoy nos ocupa y que, para variar, mantiene la misma idea que alzó a las otras dos partes hasta la cumbre de la fama.

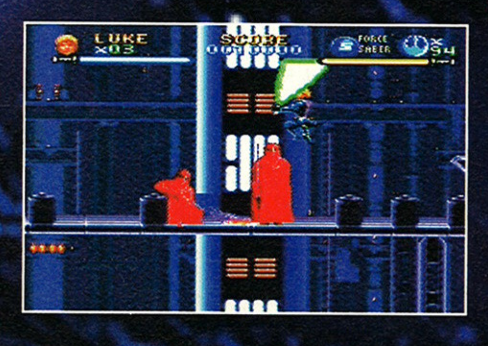
Lo que más impacta de este **SUPER RETURN OF THE JEDI** en un primer















SNOW-SPIDER



Además de los obstáculos que aparecen en nuestro camino, debemos evitar los abismos que hay entre islas.

JABBA'S PALACE



De nuevo, el Force Saber será la mejor arma para acabar con nuestro pixelado enemigo de final de nivel.

ATTACK ON SAIL BARGE



Ya estamos más cerca del temible Jabba. Antes, debemos enfrentarnos a un nuevo enemigo final.









JABBA'S DANCE HALL



El enemigo del primer nivel del palacio de Jabba no nos inquietará, si utilizamos el Force Saber.



momento es, sin duda, la inmejorable calidad de unos gráficos en los que no se han escatimado el uso del color y de los distintos efectos de luz que el *hardware* de la ***Super Nintendo*** permite. Con ellos se ha conseguido reflejar a la perfección cada una de las situaciones que nos encontramos en la película del mismo nombre. De cualquier modo, lo que probablemente más impactará al jugador será los distintos enemigos que nos encontraremos al final de cada uno de sus veinte niveles. Estos (exceptuando alguna que otra ampliación de mal gusto) poseen un tamaño realmente notorio, además de contar con unas animaciones realmente meritorias e interesantes.



TATOOINE



Antes de enfrentarnos a la gigantesca bola que nos ataca, deberemos acabar con los cañones que hay en la pared.

RANCOR PIT



El terrible animal, que sirve como divertimento del asqueroso Jabba, será nuestro enemigo en este nivel.

INSIDE SAIL BARGE



Jabba es uno de los enemigos que mejor ha sido recreado en este juego. Acabar con él no será fácil.



ENDOR SPEEDER-BIKES



Es uno de los niveles más extraños del juego, aunque no por ello resulta menos espectacular.





EWOK VILLAGE B



Con la ayuda de su arco, Wicket se enfrentará a este rival en su segunda, y última aparición.



POWER GENERATOR



En esta fase, Solo debe destruir el generador para que el resto del grupo pueda entrar en la base imperial.

Cada vez que afrontemos un nivel, podremos elegir a los más destacados protagonistas del juego.

HAN SOLO



Es rápido y su láser es muy efectivo.

LEIA



Es rápida, pero su arma no es letal.

LUKE



Su espada de luz es contundente.

CHEWIE



Destaca especialmente por su lentitud.

WICKET



Es lento, pero muy rápido con el arco.

MILLENNIUM FALCON-1



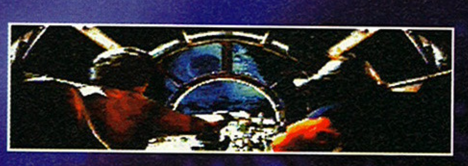
El uso del Modo 7 en este nivel es más que bueno. Sin duda, el mejor nivel, técnicamente hablando, del cartucho.

Otro de los aspectos que merecen ser resaltados es el referente a las fases que utilizan el Modo 7, alcanzando todo su esplendor en el nivel donde el Halcón Milenario se enfrenta a la flota del Imperio. La nave de nuestros héroes rota en la parte inferior de la pantalla mientras que el resto de las aeronaves y asteroides se mueven a su alrededor. También cabe destacar el nivel en el que, de nuevo, el Halcon Milenario se desplaza por el interior de la majestuosa Estrella de la Muerte.

EWOK VILLAGE A



Wicket entra en acción por primera vez en este nivel, donde no deberemos encontrar mayores problemas.





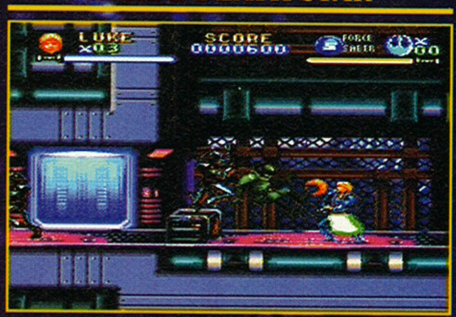
ENDOR



Endor es uno de los parajes más hermosos por los que Luke y compañía deberán deambular.



INSIDE DEATH STAR



Tras trece niveles de dura batalla, Luke está cada vez más cerca de enfrentarse al lado oscuro de la fuerza.



MILLENNIUM FALCON-2



Una vez desconectado el campo de energía, el Halcón Milenario se aproximará hasta su gran objetivo

TOWER



Un nuevo nivel de tránsito para Luke en el que, por suerte, no deberá enfrentarse a ningún enemigo final.

TOWER ENTRANCE-VADER



Luke y Vader se enfrentan a muerte en el interior de la Estrella de la Muerte, que está a punto de ser destruida.

EMPEROR'S CHAMBER



Luke debe luchar con el emperador para vengar a su padre Vader, y acabar con el dominio del Imperio.

DEATH STAR-1

El Halcon Milenario se introduce por los pasadizos de la Estrella de la Muerte. El Imperio pende de un hilo.

DEATH STAR-2

Una vez herida de muerte, hay que escapar del interior de la Estrella. Poco después, llegará el temido final.

Por otro lado, cada vez que nos enfrentemos a un nivel, el ordenador nos dará a elegir entre cuatro o cinco personajes con los que afrontar dicha aventura. Estos protagonistas estelares pueden ser Luke, Solo, Leia, Chebwacca y el pequeño **Ewok**, contando cada uno con sus propias armas y habilidades que, como siempre, estarán más acentuadas en Luke y Solo. Con este importante elemento se consigue evitar la monotonía que supone afrontar toda la historia con el mismo personaje. Por tanto, no es de extrañar que **SUPER RETURN OF THE JEDI** aspire a lograr un gran éxito. El número de distintos niveles, la elección de varios personajes y la perfecta realización técnica (incluidas las músicas), son los avales de un título que posee una dificultad demencial. Por lo menos, los programadores se han acordado del sufrido jugador al incluir passwords. Algo es algo.

J.C. MAYERICK

LUCAS ARTS
SCULPTURED SOFTWARE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 20
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los distintos escenarios son realmente asombrosos. Geniales.

▲ Las animaciones y, sobre todo, los enemigos de final de fase.



MUSICA

▲ En la misma línea que las dos anteriores producciones de la saga.

▲ Me sigue sorprendiendo la longitud de cada una de las partituras.



SONIDO FX

▲ Todo el juego está repleto de disparos, gritos y gemidos.

▲ Por supuesto, realizados con una maestría destacable.



JUGABILIDAD

▲ El importante número de fases contribuye a aumentar la puntuación.

▲ La dificultad es excesiva, aunque se compensa con el uso de passwords.




GLOBAL



Si te gustaron las anteriores entregas de la saga, no debes dejar escapar esta nueva oportunidad de emular a Luke y compañía. El nivel gráfico se ha incrementado notablemente, lo que fortalece un producto que, ya de por sí, cuenta con el aval de sus predecesores. No lo pienses más, SUPER RETURN OF THE JEDI es un juego que te entusiasmará.

O JUEGOS KONAMI

DIVERSION PARA TODA LA FAMILIA







Disponible también pára Game Boy

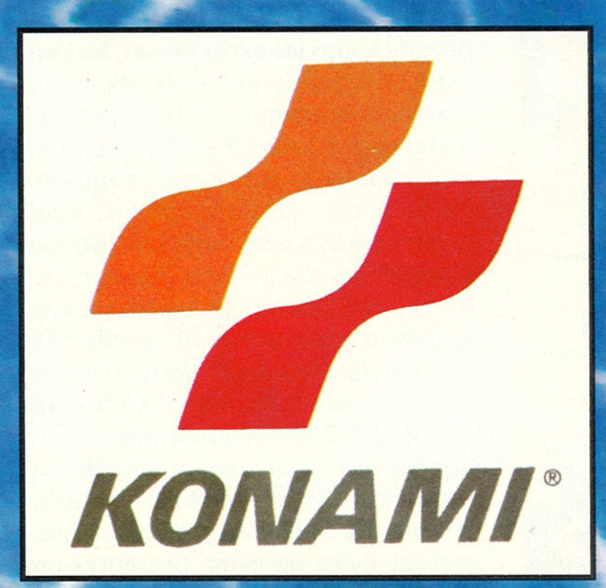


NAVIDAD 1994

(sorteamos pins, camisetas, riñoneras, CD al comprar uno de nuestros títulos) Envíanos este cupón junto con el justificante de compra (no se aceptarán fotocopias) de alguno de los títulos de KONAMI y las 500 primeras cartas recibirán uno de estos artículos de promoción de regalo. Validez hasta el 5 de Enero del 95.

- **Gorra Baseball Probotector.**
- **Cartera Sparkster.**
- **Pin Sparkster.**
- **Mochila saco Sparkster.**
- **Bolsa de gimnasia.**
- **Camiseta Sparkster.**

CON LA GARANTIA Y CALIDAD DE:



De venta en los mejores establecimientos.
Distribuído por GISBOR, S.L.
Tel. (91) 431 2145 /2294
Fax (91) 431 2228

____________ Nombre
____________ Apellidos
____________ Dirección
____________ Población
____________ Provincia ______ C.Postal
____________ Teléfono
Nombre del establecimiento donde compraste el juego
____

Envía este cupón a: Gisbor. S.L. C/ Ayala 64, 3-8 28009 Madrid.



DOBLE SALTO MORTAL

La mascota de Sunsoft regresa a los 16 bits de Sega y Nintendo con un nuevo cartucho de plataformas. Este título destaca por su presentación gráfica, aunque mantiene las características técnicas de la primera entrega.



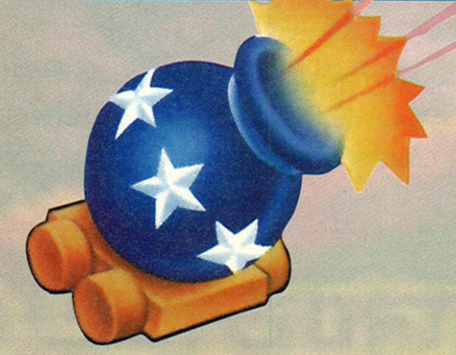




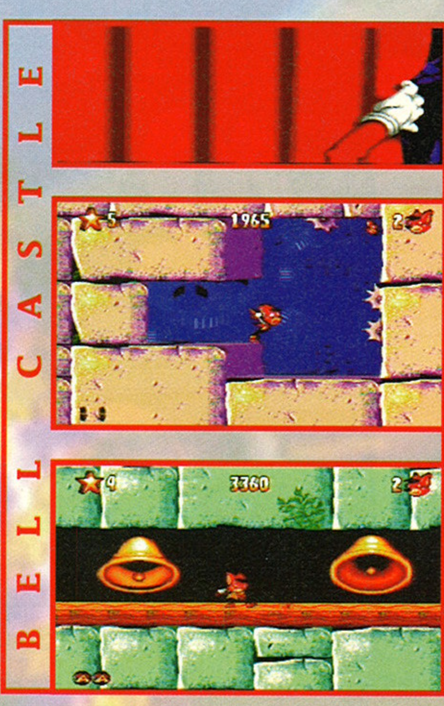






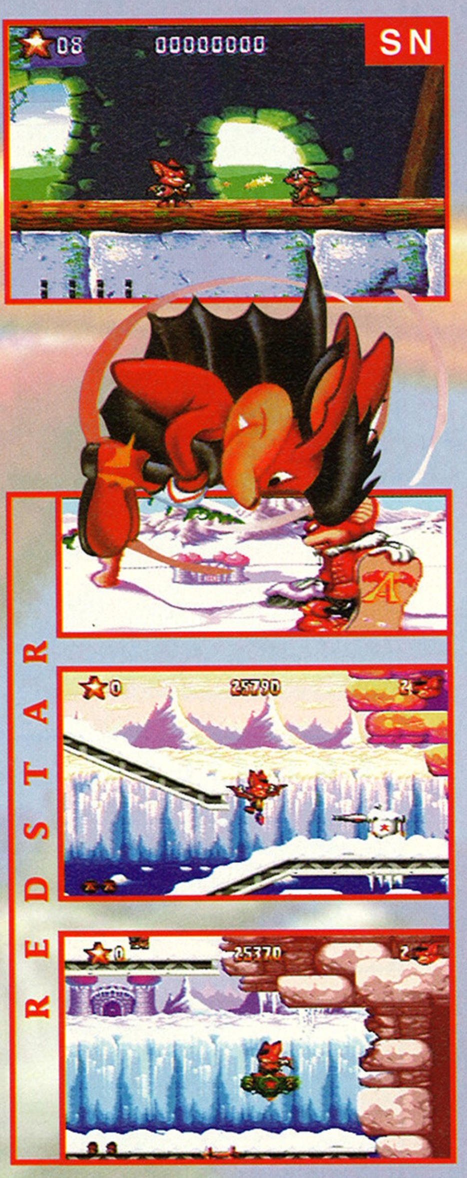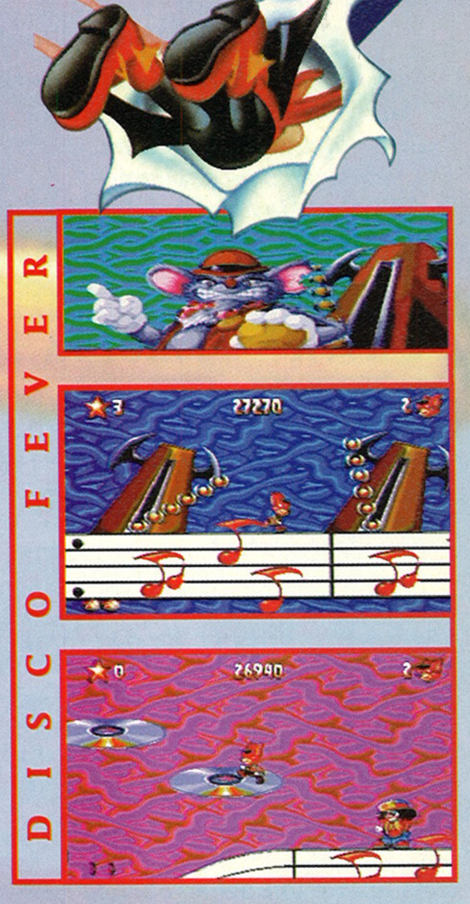






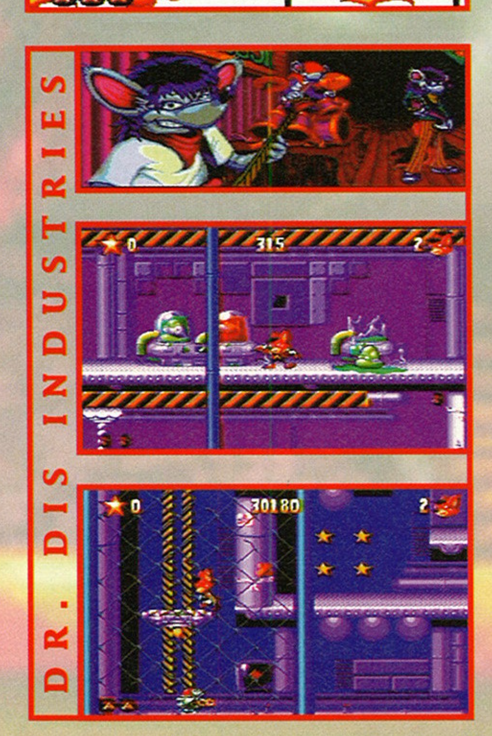
Cuando Aero hizo su aparición (en Marzo de este mismo año) en el mundo de los videojuegos, todo hacía prever que no sería la última actuación estelar de este murciélago trapecista en un cartucho. **Sunsoft** no ha dilatado mucho la espera y, cumpliendo todas las expectativas, ha lanzado la segunda parte en sólo ocho meses. El enemigo de Aero en el cartucho original era Edgar Ektor, un payaso expulsado del circo que pretendía boicotear sus instalaciones. Aunque en aquella ocasión la mascota de **Sunsoft** lograba evitar el desastre, Ektor ha decidido volver a la carga con un nuevo plan, que se desarrolla a lo largo de las siete fases (formadas por 19 subniveles) de este **AERO THE ACROBAT 2**. Las plataformas constituyen el principal componente de un lanzamiento donde también aparecen pruebas de habilidad y jefes de fase, aunque éstos no están presentes en todos los mundos. Por su variedad hay que destacar la segunda fase, que transcurre sobre una tabla de *snowbo-*



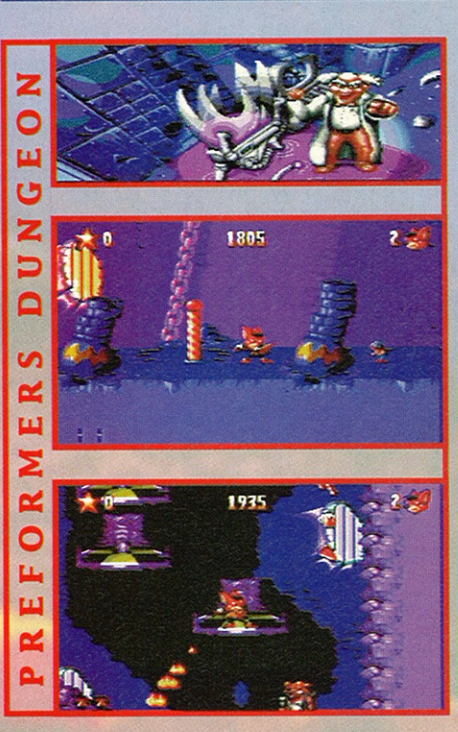








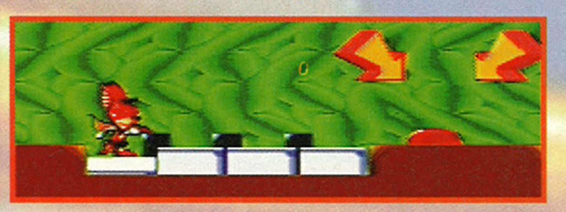
ard, y la séptima en la que toda la acción se traslada a la parte superior de un tren. El resto de la aventura se produce en diversos escenarios como la fábrica del Doctor Dis o el castillo de las campanas, plagados de laberintos y recovecos, donde se encuentran las estrellas que ayudan a Aero a defenderse. Por otra parte, es preciso mencionar los modos interfases para participar en el juego de los trileros con el fin de lograr puntos o una vida extra. Todos estos escenarios tienen un impresionante colorido y, además, queda patente la imaginación derrochada en múltiples situaciones por el grupo programador **Iguana Entertainment** (autores de la primera parte de este título y de NBA JAM, entre otros). La habilidad del protagonista constituye otro de los alicientes, ya que la per-





CLAVE MUSICAL

Para terminar la tercera fase es necesario repetir unas cuantas notas musicales en el mismo orden que la máquina. Es una buena prueba de oído.





CAMA / PIRUETA / PUERTA / CAÑON

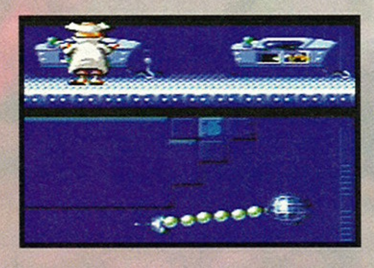


EKTOR'S ENGINE

ENEMIGOS











fecta animación del acrobático murciélago refleja fielmente su capacidad para efectuar saltos y pequeños vuelos. Sin embargo, la principal novedad de este título es la apreciable mejora en la presentación, gracias a los impresionantes cinemas incluidos entre mundo y mundo. En ellos se establece un pequeño diálogo entre los protagonistas, donde se explica lo que a continuación va a suceder.

Por otra parte, es preciso reseñar que no existen grandes diferencias entre la versión para ***Super Nintendo*** y para ***Mega Drive***, ya que incluso el mapeado es similar en ambas entregas.

Por último, un sonido correcto, tanto en las melodías como en los efectos sonoros, complementan un cartucho con el que **Sunsoft** busca consolidar a su mascota como una de las grandes dentro del mundo de los video juegos. Por fin, comienza el espectáculo.

J. ITURRIOZ



SUNSOFT
IGUANA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ 2
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Buena animación y la rapidez con que realiza los vuelos Aero.

▲ Los gráficos coloristas dotan al juego de una gran vistosidad.

MUSICA



▲ Las melodías utilizadas son largas, sobre todo a la hora de los menús.

▲ Complementan perfectamente el desarrollo del juego sin desentonar.

SONIDO FX



▲ Destacan los códigos necesarios para completar la tercera fase.

▼ No existe una gran variedad, aunque sí alcanza el mínimo exigido.

JUGABILIDAD



▲ La variedad de situaciones invita a jugar desde el primer momento.

▲ Las largas fases contienen una dificultad muy ajustada.

GLOBAL 89

La segunda aparición de Aero estaba cantada, y tanto Sunsoft como Iguana han puesto mucho cuidado en no estropear la buena imagen lograda con la primera entrega. Más fases, y una mejor presentación gráfica son los nuevos ingredientes que, unidos a la calidad técnica que atesoraba el cartucho original, completan un acrobático juego de plataformas.

¡FELICES JUEGOS!

POP & soft®

NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 9 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

NOVEDADES SEGA

EGA DRIVE	P.V.P.
NIMANIACS	10.200
NDRETTI RACING	8.990
RT OF FIGHTING	9.990
ALLZ	7.490
ARKLEY JAM!	8.990
ODY COUNT	7.990
UBA'N STICK	9.990
UBSY	7.990
RAGON	10.990
RAGON BALL Z	9.990
UNE 2	9.900
IFA 95	8.990
ENERAL CHAOS	9.990
OOK	6.990
ULK	9.990

IMG TENNIS	8.490
JUNGLE BOOK	9.990
JURASSIC PARK	9.990
LEMMINGS 2	10.990
LETAL ENFORCES	10.590
LOST VIKINGS	9.900
MAXIMUM CANAGE	9.990
MIKEY MANIA	10.990
MORTAL KOMBAT	9.990
MORTAL KOMBAT 2	9.990
NBA'95	8.990
NBA SHOWDOWN	9.990
NHL HOCKEY 95	8.490
PGA EUROPEAN TOUR	8.990
P. SAMPRAS TENNIS	10.490
PIT FALL	10.990
REY LEON	11.990

ROAD RUNNER	9.900
SHINING FORCE	11.990
SILVESTRE & PIOLIN	9.490
SONY & KNUCKLES	11.990
SPARKSTER	9.590
SUP. ESTREET FIGHTER	11.990
TAZ IN ESC. FRONT MARS	9.490
TINYTOON OLD STAR	9.990
TURTLES TOURNAMENT	9.990
URBAN STRIKE	8.490
WORLD CUP USA 94	9.990

MASTER SYSTEM	P.V.P.
ASTERIX GREAT RESC.	5.990
DAFFY DUCK	5.990
GP RIDER	5.490

HULK	6.990
JUNGLE BOOK	5.990
JURASSIC PARK	6.490
MAST. OF COMBAT	5.990
REY LEON	6.990
ROAD RUNNER	5.990
ROBO. VS TERMINATOR	5.990
STRIDER II	6.990
WINTER OLYMPICS	5.990
ZOOL	5.990

GAME GEAR	P.V.P.
ASTERIX	5.990
ASTERIX GREAT RESC.	5.990
COOL SPOT	5.190
DAFFY DUCK	5.990
DR. ROBOTNIK'S	5.990
DROP ZONE	6.990
GP RAIDER	5.490
HOOK	5.090
HULK	6.990
JUNGLE BOOK	5.990
JURASSIC PARK	5.990
MORTAL KOMBAT II	6.990
REY LEON	6.990
ROAD RUNNER	5.990
ROBO. VS TERMINATOR	5.990
SENSIBLE SOCCER	5.490
THE OTTIFANTS	5.490
WINTER OLYMPICS	5.990

OFERTAS SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.
ADDAMS FAMILY	4.990
ASTERIX	6.990
BARTS NIGHTMARE	5.990
BOB	2.990
CASH DUMMIES	5.990
CHUK ROC II	5.990
COOL SPOT	4.990
CYBER BALL	5.990
ETERNAL CHAMPIONS	5.990
G. FOREMAN BOXING	2.990
GLOBAL GLADIATORS	3.990
GODS	2.990
007 JAMES BOND	5.990
JURASSIC PARK	6.990
KLAX	4.990
LEMMINGS	4.490
MUT. LEAGUE HOCKEY	2.990
NBA ALL STAR	2.990
PUGSSY	3.990
RANGER X	3.990
REN & STIMPY	3.990
ROBOCOP III	5.990
SONIC 2	3.990
SPACE HARRIER II	2.990
SPEED BALL II	2.990
SPIDERMAN X-MEN	5.990
STREET FIGHTER II	6.990
STRIDER II	3.490
SUMMER CHALLENGER	2.990
TOE JAM EARL II	3.990
VIRTUAL PIMBALL	2.990
WIMBLEDON	5.990
WRESTLE WAR	2.990
ZOMBIES	5.490

MASTER SYSTEM	P.V.P.
ADDAMS FAMILY	4.490
ALIEN 3	2.490
ASTERIX SEC. MISSION	1.990
DESERT STRIKE	1.990
DONALD DUCK 2	1.990
DR. ROBOTNIK	1.990
ELLO THE DOLPHIN	1.990
KLAX	2.490
OTTIFANTS	1.990
PACMANIA	2.490
PGA TOUR GOLF	1.990
PIT FIGHTER	2.490
PREDATOR 2	2.490
SONIC CHAOS	1.990
RENEGADE	2.490
ROBOCOP 3	4.490
STREETS OF RAGE	1.990
SPIDERMAN	2.490
SUPER OFF ROAD	2.490
T-2 ARCADE	4.490
T-2 JUDGMENT	4.490
THE FLASH	1.990
WOLF CHILD	1.990

GAME GEAR	P.V.P.
ADDAMS FAMILY	4.490
ALIEN SYNDROME	1.990
BATTLE TOADS	2.990
CHUCK ROC II	2.990
DONALD DUCK II	3.990
DOUBLE DRAGON	2.990
FANTASY ZONE	1.990
GP RAIDER	3.990
JAMES BOND 007	1.990
JAMES POND II	1.990
KRUSTY'S FUN HOUSE	2.495
MARBLE MADNESS	1.990
OLYMPIC GOLD	1.990
OTTIFANTS	2.990
PREDATOR 2	2.495
REN & STIMPY	3.990
ROBOCOP 3	4.490
SPACE HARRIER II	1.990
SONIC CHAOS	3.990
SPIDERMAN 2	2.495
STRIDER II	1.990
SUPERMAN	1.990
WOLF CHILD	1.990
ZOOL	1.990

NOVEDADES SUPER NINTENDO

	P.V.P.
ACME ALL STAR	11.990
ANIMANIACS	12.700
ASTERIX	8.990
BATTLET. & D. DRAGON	9.390
BATMAN AND ROBIN	12.990
BUBSY	9.490
CLAYMATES	9.390
CLAY FIGHTER	12.990
CHAOS ENGINE	11.490
CHOPLIFTER III	9.390
CORRE CAMINOS	9.490
DAFFY DUCK	12.490
DONKEY KONG COUNTY	11.990
DRAGON	12.990
EEK THE CAT	9.390
EQUINOX	9.390
ESPN BASEBALL	10.490
FIFA SOCCER	11.490
FINAL FIGHT	11.990
FLASH BACK	9.390
GP 1	10.490
HIGHTY MAX	9.890
INDIANA JONES	12.990
KNIGHTS OF ROUND	10.990
LOS PITUFOS	9.490
LOST VIKINGS	8.490
MEGAMAN X	9.490
METAL KOMBAT	10.490
MICKEY MANIA	12.990
MICRO MACHINES	9.890
MIGHT AND MAGIC II	12.490
MYSTICAL NINJA	11.990
MORTAL KOMBAT II	11.990
NBA 95	12.990
NIGEL MANSELL'S	8.490
PIRATES DARK WATER	9.390
PIT FALL	12.990
PLOK	7.490
POWER RANGERS	11.490
REY LEON	12.990
ROCK'N ROLL RACING	11.990
SAILOR MOON	11.490
SAMURAI SHODOWN	12.990
SENSIBLE SOCCER	9.390
SKY BLAZER	9.390
SOCCER KIT	11.490
STAR WING	9.490
STREET RACER	11.990
STUNT RACER	11.490
SUPERMAN	10.490
SUPER MARIO ALL STAR	9.490
SUPER METROID	10.490
SUPER RETURN JEDI	12.990
SUPER STREET FIGHTER II	12.990
THE KINS OF DRAGON	10.990
TOP GEAR 2	12.490
TOTAL CARNAGE	11.990
TURN AND BURN	12.490
TURTTLES TOURNAMENT	12.490
VIRTUAL SOCCER	11.490
VORTEX	12.990
WINTER OLYMPICS	12.490
WORIA HEROES	11.990
X-KALIBER	10.990

OFERTAS SUPER NINTENDO

	P.V.P.
ADDAMS FAMILY 2	5.490
AERO THE ACROBAT	5.490
ALFRED CHICKEN	5.490
ANOTHER WORLD	5.490
ART OF FIGHTING	5.490
BATMAN RETURNS	5.490
BOB	2.990
BEST OF THE BEST	5.490
COOL WORLD	5.490
CRASH DUMMIES	6.990
DENNIS THE MENACE	5.490
DESERT STIKE	5.490
EMPIRE STRIKES BACK	5.490
G. FOREMAN BOXING	5.490
GODS	5.490
JAMES BOND JR.	2.990
JOHN MADDEN	2.990
KING ARTHUR'S WORLD	4.900
MECHWARRIOR	5.490
MORTAL KOMBAT	7.990
MR. NUTZ	5.490
NHL HOCKEY	2.990
PGA TOUR GOLF	3.990
PILOTWINGS	5.490
PRINCE OF PERSIA	5.490
PUSH OVER	5.490
RIVAL TURF	6.900
ROBOCOP 3	5.490
SPACE ACE	5.490
SPIDERMAN X-MEN	5.490
STREET FIGHTER 2	5.490
SUNSET RIDERS	6.990
SUPER ADV. ISLAND	6.900
SUPER ALESTE	4.900
SUPER BOMBERMAN	4.990
SUPER D. DRAGON	6.900
SUPER G. GO	5.490
SUPER JAMES POND	5.490
SUPER STRIKE GUN	5.490
SUPER SWIN	2.990
SUPER SWIV	3.995
SYVALION	5.490
TERMINATOR	6.990
TEST DRIVE	5.490
TOP GEAR	6.900
TRODDLERS	5.490
TROLL	2.990
TYNGTOON	5.490
W. LEAGUE BASKET	6.990
WARSPEED	5.490
WHIRLO	5.490
YOUNG MERLIN	5.990
ZOMBIES	5.490
ZOOL	3.990

¡OJO! DE TODO UN POCO

	P.V.P.
BATERIA RECARGABLE GAME BOY	2.995
CARTUCHERA GAME BOY	550
COMPETITION PRO MEGADRIVE	1.495
CONVERT. MAST. SYSTEM-MEGADRIVE	4.995
FUNDA NUBY NINTENDO	1.825
MALETIN GAME BOY Y ACCESORIOS	3.995
TURBO GRAF + 1 JUEGO	6.750

CARTUCHOS GAME BOY	
DEAD SCRAMBLE	1 1.990.-
FORTESS OF FEAR	2 3.490.-
WF SUPER STAR 2	3 5.490.-

NOVEDADES GAME BOY

	P.V.P.
BAT. TOADS AND DRAGON ●	5.490
BATTLETOADS 2	5.190
BOMB. JACK	4.690
DARKWING DUCK	5.690
DONKEY KONG V ●	5.990
DUCK TALES 2	5.990
INDI I ●	5.990
KIRBY'S DREAM LAND	4.190
KIRBY'S PINBALL LAND	5.190
LIBRO DE LA SELVA ●	5.990
LOS PITUFOS ●	5.490
MEGAMAN III ●	4.490
METROID II ●	4.490
MORTAL KOMBAT II	5.990
MYSTIC QUEST	5.190
NIGEL MANSELL'S	4.490
POPEYE 2	5.190
POWER RANGERS ●	4.990
PROBOTECTOR 2	5.690
ROAD RUSH	5.690
STAR WARS	5.190
SUPER MARIO LAND	4.190
SUPER MARIO LAND II	5.690
SUPER MARIO LAND III	5.690
TAZMANIA 2 ●	5.490
TARZAN	5.995
TETRIS II ●	5.990
THE ANIMATED SERIES	5.190
TINY TOONS II	5.190
TINY TOONS ALLSTAR	5.900
TOP RANKING TENNIS	4.690
TURTLES 3	5.190
XENON 2	5.190
ZELDA	5.690



¡COLEGA! AHORRATE 300.- "PELAS"
(SOLO EN LOS TITULOS MARCADOS EN ROJO)

OFERTAS GAME BOY

	P.V.P.
ADDAMS FAMILY	2.490
BOULDER DASH	1.995
CASTLE QUEST	2.490
CLIFFHANGER	2.490
COOL WORLD	2.490
DENNIS THE MENACE	2.490
DRACULA	2.490
FELIX THE CAT	2.490
GARGOYLES	1.995
KRUSTY'S FUN HOUSE	2.990
KUNFU MASTER	1.995
MUHAMMED ALI	2.490
NAVY SEALS	2.990
NBA	2.995
PINBALL DREAMS	1.990
PRINCE VALIANT	2.990
REN & STIMPY	1.990
ROAD RASH	2.490
ROBIN HOOD	2.990
R-TYPE	1.990
SPIDERMAN	1.995
SPIDERMAN X-MEN	3.490
STAR TREK	2.490
SUPER JAMES POND	2.490
TERMINATOR 2	2.990
TETRIS	3.990
TOP GUN	2.990
UNIVERSAL SOLDIER	2.990
ZOOL	1.990

SUPERCHOLLOS

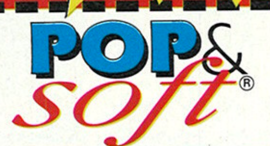


	P.V.P.	COLEGAS
ELITE NES	8.400	2.250
SUPER TURRICAN NES	8.400	2.250
SUPER KICK OFF NES	8.400	2.650
PAD 6 BOTONES MEGADRIVE		600

JOYSTICK TELEMACH	P.V.P.
NINTENDO	7.600
SEGA MEGADRIVE	7.600
SUPER NINTENDO	7.600



POR TU COMPRA RECIBIRAS UN REGALO SORPRESA



Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ____ NUEVO ____
NOMBRE ____ EDAD ____
APELLIDOS ____
DIRECCION ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
CODIGO POSTAL ____ TELEFONO ____

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

SJ - XII - 4

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO: 275 PTAS. PERIFERICOS: 375 PTAS.		
TOTAL		

FUTBOL DE ALTA ESCUELA

La segunda parte del simulador de fútbol más espectacular del mercado llega hasta los 16 bits de la compañía Sega con fundadas esperanzas de lograr un éxito similar al cosechado por su antecesor. Entre las novedades introducidas, el principal aliciente de este título reside en la posibilidad de participar en las principales ligas del mundo.

Electronic Arts dilató durante bastante tiempo sus primeros pasos en el mundo del fútbol, pero hace aproximadamente un año, de la mano de **Extended Play**, apareció en el mercado un juego que rompió todos los moldes. El éxito de FIFA INTERNATIONAL SOCCER llegó a cotas insospechadas. Posteriormente, llegaron hasta nosotros las versiones para ***Super Nintendo*** y ***Mega CD***, aunque el resultado obtenido en ambos casos no fue tan impresionante como el de la versión original. Las claves de la popularidad del cartucho eran su perspectiva isométrica y su gran espectacularidad en todas las acciones. Estas dos premisas se han mantenido en **FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95** que, además, incluye una serie de novedades. Algunas de estas inéditas opciones, aunque constituyen una primicia para ***Mega Drive***, ya fueron utilizadas en las otras conversiones. Es necesario destacar con luz propia las repeticiones desde el ángulo inverso, junto a la aparición de árbitros a la hora de penalizar las acciones antirreglamenta-









EQUIPOS









ESTRATEGIA

FALTA



En los lanzamientos de faltas pueden ejecutarse las jugadas prefijadas que indica la computadora. De este modo, las tácticas se amplían de un modo importante.

CONTROLES



COBERTURA



CARACT. EQUIPOS



ELIMINATORIAS



FORMACION





PENALTIS



Ya era hora de que se utilizaran los penaltis para determinar el vencedor en caso de empate, sin necesidad de jugar prórrogas que resultaban interminables. Todo un acierto.

CELEBRACION GOL



ESTADISTICAS



ARBITROS



rias. Sin embargo, el principal aliciente es la incorporación de los equipos más sobresalientes en las grandes ligas internacionales. Este juego también añade una amplia gama de selecciones de los cinco continentes con todas sus estrellas . Esta característica, hasta ahora sólo vista en SUPER KICK OFF, permite disputar ligas, copas y torneos con más de 200 equipos, entre los que se encuentran todos los que la pasada temporada militaron en la primera división española. Pese a todo, no es posible jugar competiciones europeas. Dos aspectos que también merecen una especial atención son las faltas ensayadas, sólo incluidas en el esperado KICK OFF 3, y por fin la incorporación de penaltis para determinar

REPETICIONES





MENU



LIGA



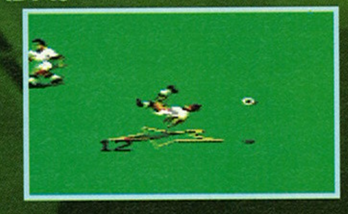
JUGADORES

el vencedor de las eliminatorias sin necesidad de jugar interminables desempates. Por último, es preciso destacar las nuevas animaciones de los futbolistas y, sobre todo, las magníficas melodías aparecidas en los diferentes menús. Estamos ante la segunda versión de lo que será una larga y prolífera saga de **Electronic Arts**. La compañía norteamericana ha conseguido superar el elevado listón de su primera entrega.

JAVIER ITURRIOZ

JUGADAS





FIFA SOCCER 95

ELECTRONIC ARTS
(HIGH SCORE)
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 4 (COMPETICIONES)
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS — 93



▲ Las nuevas animaciones en los movimientos de los jugadores

▲ Mantiene intacta toda la espectacularidad de la primera versión.

MUSICA — 88



▲ Las melodías de los menús constituyen todo un hallazgo original.

▼ Como dato negativo, señalar que no hay demasiada variedad.

SONIDO FX — 88



▲ El sonido refleja perfectamente el ambiente de un estadio.

▼ No hay mucha variedad, aunque el género no da mucho más de sí.

JUGABILIDAD — 89



▲ La amplia gama de equipos es un elemento clave de este título.

▼ No hubiera costado demasiado incluir jugadores reales.

GLOBAL — 90

Esta segunda entrega llega con pequeñas mejoras gráficas y sonoras, pero con la gran novedad de contar con los principales equipos de las más prestigiosas ligas internacionales. En conjunto, las nuevas aportaciones no son demasiado importantes aunque, dada la gran calidad del cartucho original, el resultado final es muy recomendable.

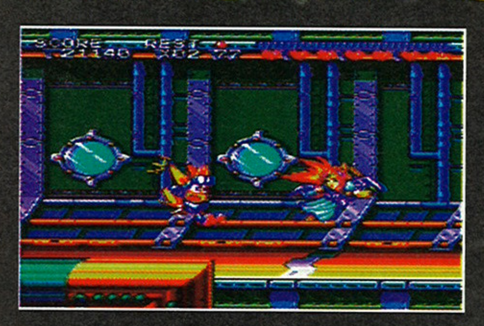


La compañía Konami, una vez más, ha hecho honor a su fama y ha creado un juego que constituye todo un reto. Los obstáculos y las barreras os harán la vida imposible, acabando en algunos momentos con vuestra paciencia. Pero, no os desaniméis. Todo es posible.





DURO DE ROER




FASE 1

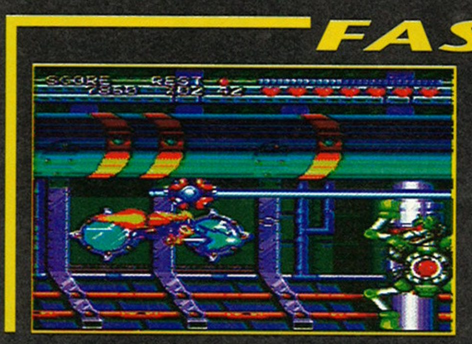
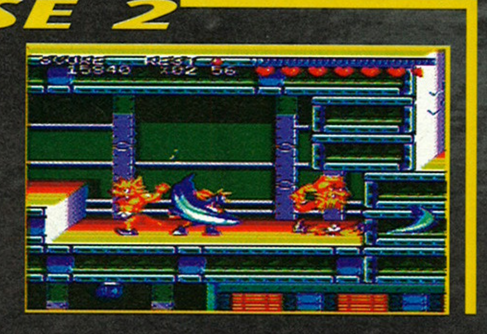


La incansable compañía japonesa rescata al protagonista de ROCKET KNIGHT ADVENTURES para protagonizar, en los 16 bits de **Nintendo**, un juego de ocho megas, que han sido exprimidos al máximo. El resultado es un excelente arcade de plataformas al más puro estilo **Konami**. Y no es éste el único título que nos tienen reservado, puesto que sus geniales programadores lanzan ahora al mercado los siguientes juegos para ***Super Nintendo***: TINY TOON ALL STARS: WILD AND WACKY SPORTS, THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN, ANIMANIACS y BIKER MICE FROM MARS. Sin duda, un espléndido catálogo para Navidad.

Todas sus creaciones anteriores tienen su pequeña representación en esta joya, que destaca por sus peculiares jefes finales y un nivel de dificultad que os harán recordar este lanzamiento hasta el final de vuestros días.

El protagonista de **SPARKSTER** es la misma zarigüeya que debutara en ***Mega Drive*** bajo el nombre de ROCKET KNIGHT. No ha abandonado su atuendo, y continúa cargando un reactor a

FASE 2

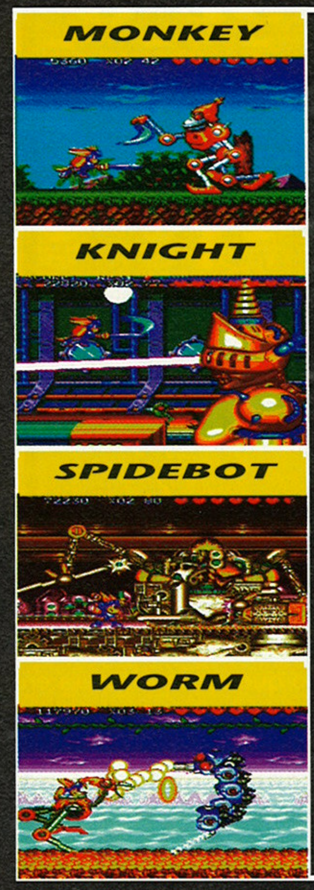





FASE 3











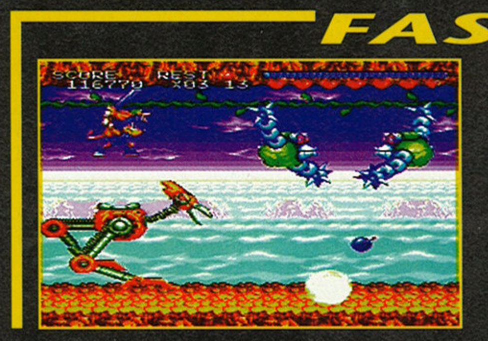
EL SELLO KONAMI

La compañía Konami siempre ha destacado a la hora de diseñar y animar a los jefes finales. Por supuesto, SPARKSTER no podía ser una excepción. Como podéis contemplar, los jefazos del cartucho tienen en su piel el sello inconfundible de la factoría nipona como en sus mejores tiempos.

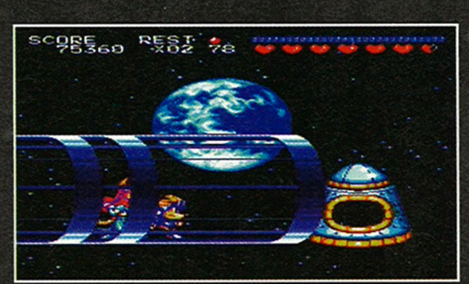
sus espaldas que le será de gran utilidad para eliminar a sus contrarios y para escapar de las encerronas de los programadores. El comienzo de la historia no podía ser más triste. Un misterioso personaje llega con su nave al castillo de la prometida de Sparkster, secuestrándola ante los atónitos ojos de su padre. Nuestro héroe no puede permanecer impasible ante tamaño desafío, y se lanza a la caza y captura de la aeronave.

En todos y cada uno de los niveles encontraréis muestras del inconfundible estilo de la factoría **Konami.** Todos los *final-bosses* rememoran las mejores producciones de esta compañía para ***Super Nintendo***, con una gran variedad en su diseño y sus ataques. Tam-

FASE 4



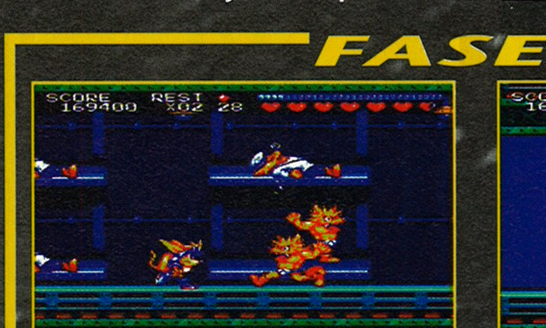




FASE 6



FASE 5







FASE 7



FASE 8

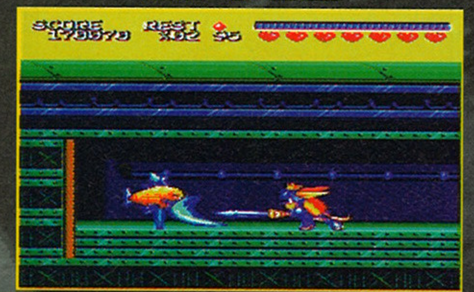


bién merecen una atención especial las variantes introducidas en algunas fases, porque **SPARKSTER** no es un cartucho lineal.

Con este nuevo lanzamiento de la compañía japonesa os veréis inmersos, en una determinada fase, dentro de un increíble *shoot´em up* de perspectiva aérea. Y eso no es todo, pues cuando hayáis concluido el nivel os hallaréis con un combate de boxeo espacial contra un robot de enormes dimensiones. En definitiva, **SPARKSTER** es un cartucho que va de sorpresa en sorpresa. Además, incluye una extraordinaria música de película y unos efectos sonoros bastante aceptables. De todas formas hay algunos escenarios con un aspecto gráfico simple, aunque pasará desapercibido ante la intesidad del juego. Si queréis acción, con este título la tendréis a raudales.

R. DREAMER

EL PEZ



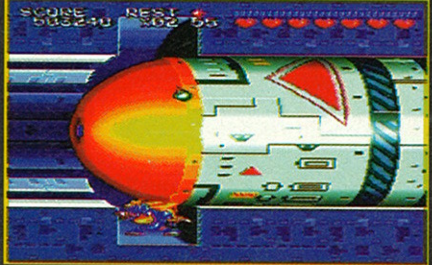
En la quinta fase se oculta este curioso pez. Si habéis sido capaces de encontrarlo, disparadle sin compasión. Soltará unos cuantos items que resultarán de gran ayuda.

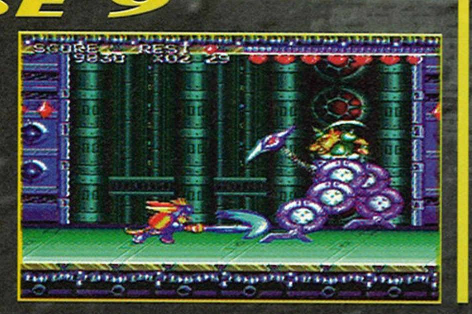
SKY BOXING



Si os sorprende la fase de shoot´em up, esperad el final. Tendréis que pilotar los mandos de un gigantesco robot preparado para un combate pugilístico. Realmente espectacular.

FASE 9







KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ 7
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 89



▲ El reflejo del agua es impresionante, y el colorido del juego también.

▲ El diseño de algunos escenarios peca por su excesiva sencillez.

MUSICA — 93



▲ Diferentes melodías para cada fase, dignas de una película de aventuras.

▲ Sampleados perfectos para todos los cortes musicales del cartucho.

SONIDO FX — 89



▲ Un buen número de efectos sonoros para recrear esta aventura.

▼ La calidad de algunos efectos no es todo lo buena que quisiéramos.

JUGABILIDAD — 91

▲ Excelentes animaciones del protagonista en sus desplazamientos.

▲ Un nivel de dificultad más que ajustado para los más hábiles.

GLOBAL — 90

Konami regresa con las fuerzas renovadas a los dominios de la Super Nintendo. De hecho, SPARKSTER es un muestra del buen hacer del que hace gala esta compañía japonesa.

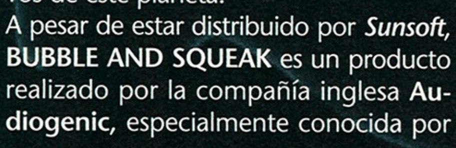
Lo mejor del cartucho son los jefes finales y, por supuesto, la fase de shoot´em up que es un grata sopresa entre tanta plataforma. Difícil, pero de una jugabilidad increíble.



BURBUJAS de DIVERSIÓN

Hubo un tiempo en que existían juegos con sólo cuatro megas, que hicieron las delicias de los aficionados a las plataformas. A este género, en vías de extinción dentro del actual mercado del videojuego, pertenece el arcade que nos ocupa. Su nombre es **BUBBLE AND SQUEAK,** y seguro que provocará numerosos comentarios entre los poseedores de una *Mega Drive.*

En un enclave remoto, en otra dimensión, un chaval llamado Squeak está dispuesto a iniciar una peligrosa aventura. Deberá ayudar a su estimado amigo Bubble, el Chiclesaurio, para que pueda liberar a sus parientes, que han caído en las redes de los temibles cazadores furtivos de este planeta.



A pesar de estar distribuido por ***Sunsoft,*** **BUBBLE AND SQUEAK** es un producto realizado por la compañía inglesa **Audiogenic,** especialmente conocida por sus creaciones en el sector de ***PC*** y ***Amiga***. El juego constituye una sabia mezcla de los clásicos juegos de plataformas con los cartuchos de puzzles. Esta curiosa fusión podía ya observarse en lanzamientos de la categoría de THE HUMANS, BUBBA 'N' STIX o LOST VIKINGS.

Para llegar al final de cada fase deberemos utilizar la inestimable ayuda de Bubble, que nos permitirá acceder a sitios







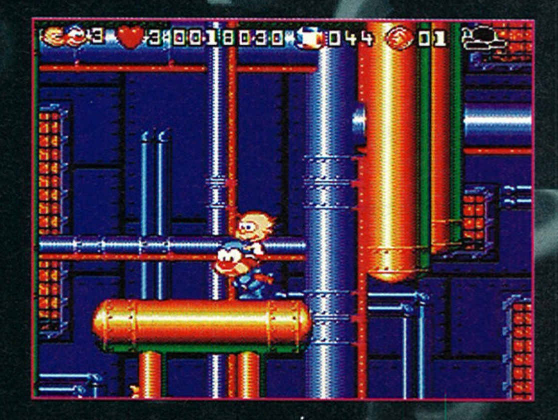


BUBBLE AND SQUEAK constituye la nueva apuesta de una compañía, Audiogenic, especialmente conocida por sus creaciones para PC y Amiga. Con este nuevo lanzamiento, que es una magnífica fusión entre los géneros de puzzle y plataformas, el grupo inglés ha acertado plenamente. Su gran variedad de fases y una jugabilidad sin límites, pese a sus escasos cuatro megas, aseguran la diversión a todos los aficionados al mundo de los videojuegos. Sin duda, los propietarios de Mega Drive están de enhorabuena.









Bubble and Squeak





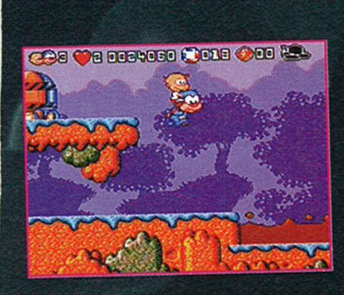


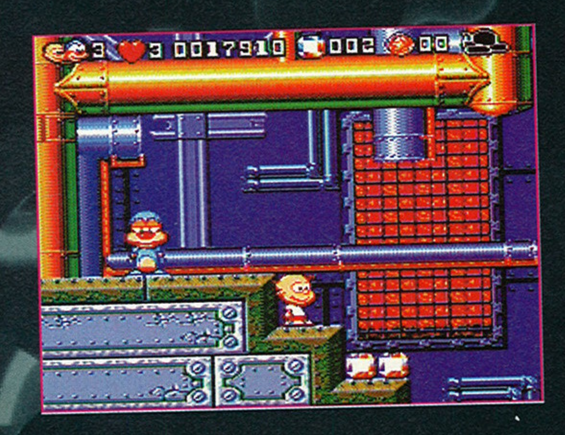


Pese a su escaso número de megas, este nuevo lanzamiento de la compañía inglesa Audiogenic asegura una enorme diversión por la increíble variedad de sus acciones. Una gran apuesta para el entretenimiento.

inaccesibles, aunque al mismo tiempo tendremos que ayudarle a llegar al final de nivel. Y es en este momento, precisamente, donde radica la dificultad del juego, ya que no tiene la misma maniobrabilidad que nuestro personaje. Por tanto, pese a seguirnos por todos los rincones del mapeado, no sabe saltar alto, ni subirse a los ascensores por si solo. Una de los principales vicios de Bubble es el chicle. Si le damos uno, se pondrá tan contento que nos dejará trepar por encima de él, logrando un impulso fundamental para alcanzar nuestro objetivo. Este juego, que sólo cuenta con cuatro megas, tiene la friolera de 43 fases, divididas en distintos mundos. A pesar de su carencia de megas, el cartucho es enormemente jugable y divertido, puesto que su diversidad de acciones resulta asombrosa. Algunos niveles están pensados de una forma maquiavélica, y necesitaremos de toda nuestra pericia para llegar hasta el final del nivel. Además, el agua, que va inundando la mayoría de los escenarios, amenaza con ahogarnos.

Estamos ante un extraordinario lanzamiento, que hará la delicia de todos los amantes a los videojuegos.





THE PUNISHER



SUNSOFT
(AUDIOGENIC)
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 43
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El colorido de los fondos y la animación de los sprites.

▼ Los decorados se repiten con demasiada frecuencia.



MUSICA

▲ Alegres melodías inundan todo este magnífico juego .

▼ Hay una escasa variedad de músicas para tantas fases.



SONIDO FX

▲ Simpáticos y bien realizados, sobre todo, los efectos de los patos.

▼ El resto de los efectos sonoros resultan bastante simples.



JUGABILIDAD

▲ La unión de puzzle y plataformas resulta genial y divertida.

▲ Todos los niveles se pueden pasar pensando un poco.



GLOBAL 93

Afirma un dicho poular que en el tarro más pequeño se guarda la mejor confitura. BUBBLE AND SQUEAK es un claro ejemplo de esta aseveración. Un alucinante juego, divertido como pocos, y con un número de niveles suficiente para entretenernos largos días. Estamos ante un lanzamiento muy atractivo, que viene dispuesto a arrasar en la Mega Drive.



EL IMPERIO MARRANO

AUNQUE PARECÍA QUE SPARKSTER HABÍA ACABADO CON TAN DESAGRADABLE PERSONAJE, EL MALVADO PORCINE DEVOTINDOS CONTINÚA VIVO, Y UNA VEZ MÁS ESTÁ CONTROLANDO LAS MENTES DE LOS CIUDADANOS DE ELHOM. EL MALÉVOLO CERDO HA INCULCADO UN SOLO PENSAMIENTO EN LAS CABEZAS DE SUS SECUACES: "ES PRECISO ACABAR CON EL ÚLTIMO MIEMBRO DE LOS ROCKET KNIGHT". SIN EMBARGO, VA A RESULTAR DIFÍCIL YA QUE SPARKSTER ES UN HUESO MUY DURO DE ROER.

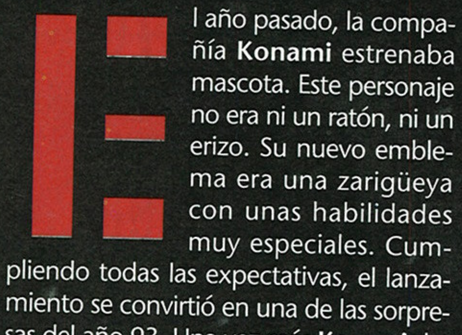
INTRO

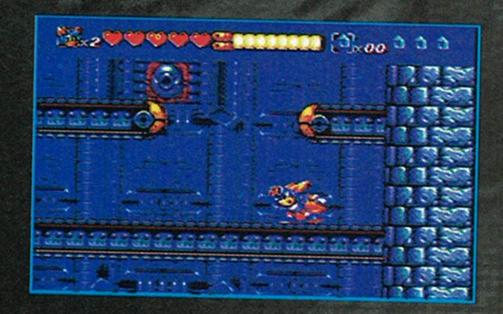


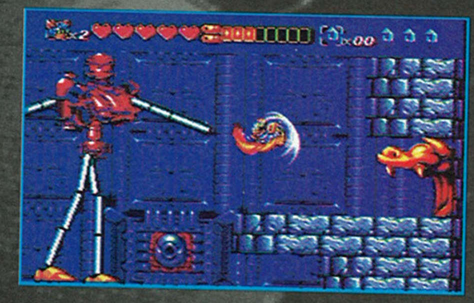


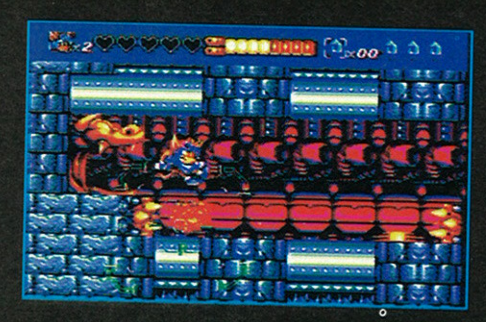


El año pasado, la compañía **Konami** estrenaba mascota. Este personaje no era ni un ratón, ni un erizo. Su nuevo emblema era una zarigüeya con unas habilidades muy especiales. Cumpliendo todas las expectativas, el lanzamiento se convirtió en una de las sorpresas del año 93. Una vez más **Konami** demostraba que también en los 16 bits de **Sega** podían ejecutarse movimientos y rotaciones, que hasta entonces parecían exclusivos de la ***Super Nintendo***.
Un año después, la saga continúa, y que mejor nombre para esta segunda parte que el de su protagonista, **SPARKSTER**. El juego tiene una estructura exactamente igual al anterior título. Por tanto, estamos ante un cartucho de plataformas que se desarrolla a velocidades de vértigo, aunque nunca alcanza la rapidez de otros lanzamientos como SONIC, pero sí los supera en jugabilidad y dificultad. Además, la nueva creación de la compañía japonesa incluye multitud de pasadizos ocultos, unas impresionantes fases de bonus, y cientos de secretos por descu-







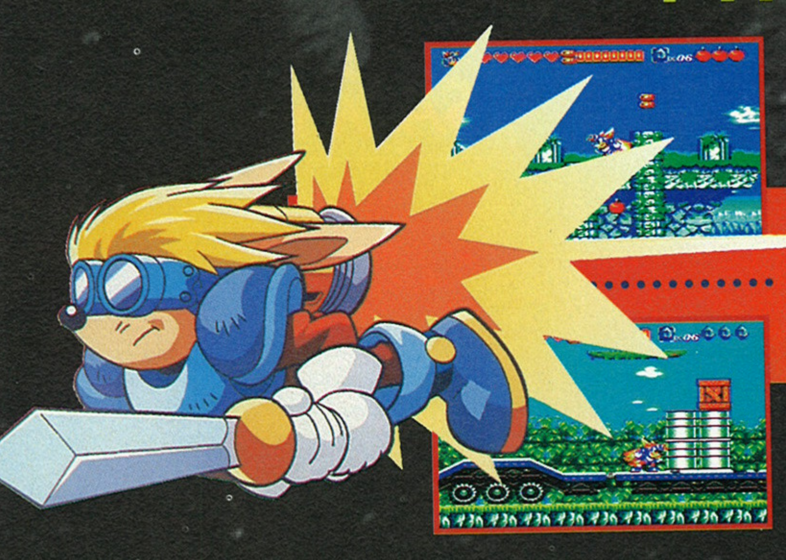




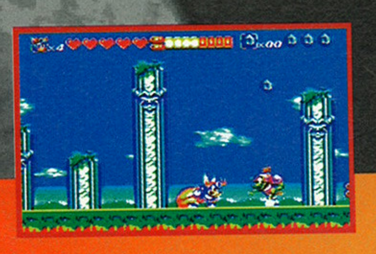




FASES

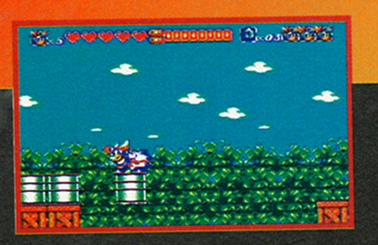






PRADERA



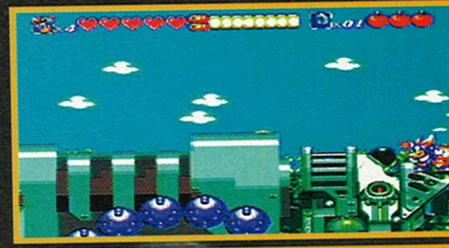


brir. El equipo de grafistas también ha rediseñado el sprite protagonista, dotándole de mayor número de animaciones y expresiones. Esta innovación acentúa el carisma y la personalidad del personaje para adoptar la personalidad del primo roedor de Son Goku.

La estructura de los niveles ha cambiado, puesto que es más laberíntica y enrevesada que nunca. Durante el desarrollo del juego deberemos usar nuestra cabeza, y tener unos reflejos felinos para atravesar los ocho niveles que nos esperan.

Esta vez Sparkster está dotado de nuevas técnicas de combate: unos impresionantes giros en el suelo, al estilo de SONIC, y dos demoledores ataques con espada. Pero no todo iban a ser mejoras en este cartucho. Salta a la vista la carencia gráfica de los decorados, que nos recuerdan en algunos paisajes a un título de ocho bits. También se aprecia una relativa prisa de los grafistas por acabar el trabajo encomendado. Además, cuenta con una

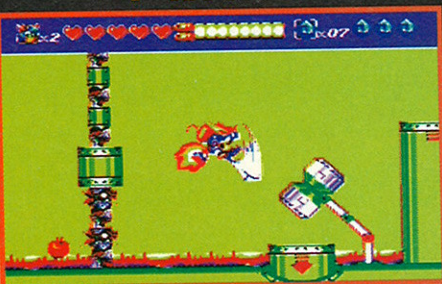
TREN







PLANE



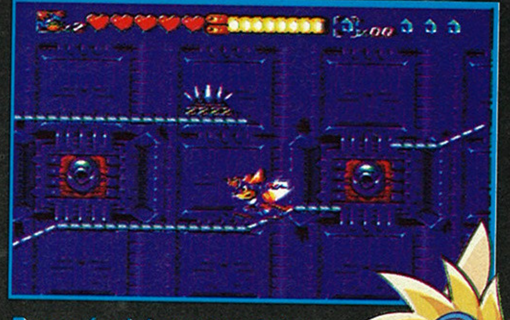
En su intento por acabar con el maligno Porcine Devotindos, Sparkster se verá envuelto en multitud de aventuras peligrosas. Esperemos que todo vaya sobre ruedas para que logre su ansiado objetivo.



PIRAMIDE









Después del enorme éxito logrado por ROCKET KNIGHT, la compañía Konami ha lanzado la segunda entrega de esta fascinante saga. Su protagonista Sparkster vuelve a desempeñar un papel estelar en un juego de plataformas que destaca por la dificultad de sus fases.











dificultad excesiva y un diseño en algunas fases demasiado laberíntico. Por tanto, no os sorprendáis si vuestra paciencia comienza a desaparecer porque, a pesar de contar con un sistema de passwords, no resulta nada fácil alcanzar con éxito el final de esta interesante aventura. No obstante, esta tremenda dificultad puede constituir un arma de doble filo, ya que también nos asegura un largo período de diversión delante de la pantalla. Las músicas son más marchosas y de mayor calidad que las observadas en ROCKET KNIGHT, y los efectos sonoros son de lo más variado. **SPARKSTER** es un buen juego, divertido y muy extenso, pero sin la calidad de la anterior entrega.

THE PUNISHER

SPARKSTER

	KONAMI
	KONAMI
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	8
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ El personaje central destaca por su animación y espectacularidad.

▼ Los decorados y los fondos no alcanzan la calidad exigida.



MUSICA

▲ La música ha mejorado bastante con respecto a la entrega anterior.

▲ Las melodías son variadas, y los instrumentos suenan muy bien.



SONIDO FX

▲ Gran variedad de efectos sonoros en cada momento de la aventura.

▼ Son poco originales, y demasiado parecidos a los de ROCKET KNIGHT.



JUGABILIDAD

▲ Es tan entretenido y divertido como la primera entrega.

▼ Resulta muy difícil y complicado. Puede acabar con vuestra paciencia.



GLOBAL 84

Coincidiendo con el lanzamiento para Super Nintendo, Konami lanza la segunda aventura de Sparkster para los 16 bits de Sega. Este juego de plataformas no cumple con las expectativas que todos los aficionados al género habíamos depositado en él. Los cambios en el equipo gráfico y de programación se han dejado notar. Es inferior a la primera entrega.

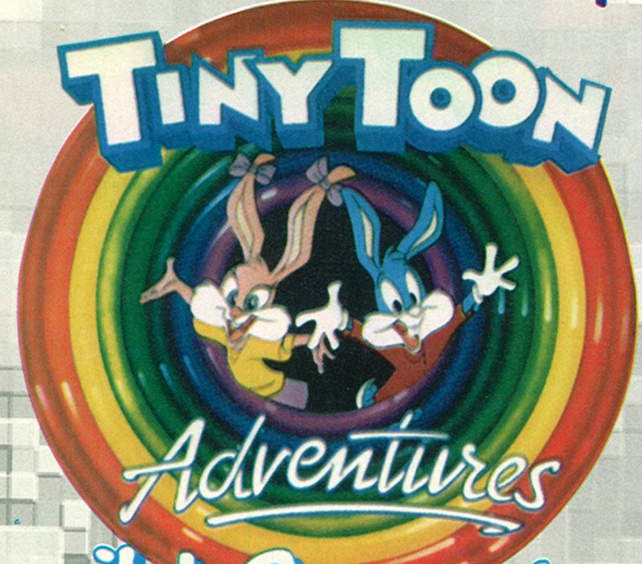




REGALAMOS 25 CARTUCHOS DE
DONKEY KONG COUNTRY
DK
RADIALS KONG
Nintendo
SUPER JUEGOS y Nintendo te ofrecen la oportunidad de convertirte en un auténtico mono, y vivir una espectacular odisea dentro de la úlltima y más impresionante de las aventuras de nuestro eterno héroe, DONKEY KONG COUNTRY.
Si quieres conseguir uno de los estupendos 25 cartuchos que sorteamos, sólo tendrás que dibujar en una hoja cómo crees que es el nuevo enemigo final de DONKEY KONG, y mandarlo junto con el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Diciembre a: Ediciones Mensuales, S.A. - Revista SUPER JUEGOS - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre la siguiente referencia: Concurso DONKEY KONG COUNTRY.
NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C.P.:
TEL.:

Campeonatoons

Si hay algo por lo que Konami destaca por encima de las demás compañías, es por la excepcional realización técnica de cada una de sus producciones. T.T.A. WILD AND WACKY SPORTS no podía constituir ninguna excepción. De nuevo, la factoría japonesa ha conseguido un gran lanzamiento.



wild & wacky sports

Opciones



Password



Birdman Contest





Konami recibió el premio de la crítica de **SUPER JUEGOS** como mejor compañía de 1.993. La verdad es que razones le sobran para luchar por este galardón año tras año. La imagen de marca de la factoría japonesa es quizá ,junto a **Capcom**, la más prestigiosa del universo del software mundial. Esto se debe a una trayectoria jalonada por éxitos continuos, que elevaron muchos de sus títulos a la categoría de mitos. No obstante, también ha tenido lanzamientos regulares, pero la causa de esta mediocridad nunca ha sido su falta de calidad, sino la ausencia de un apartado tan importante en el conjunto de un cartucho como es la jugabilidad. Así pues, comprar **Konami** siempre ha supuesto adquirir calidad, independientemente de la jugabilidad

Bungee Jump







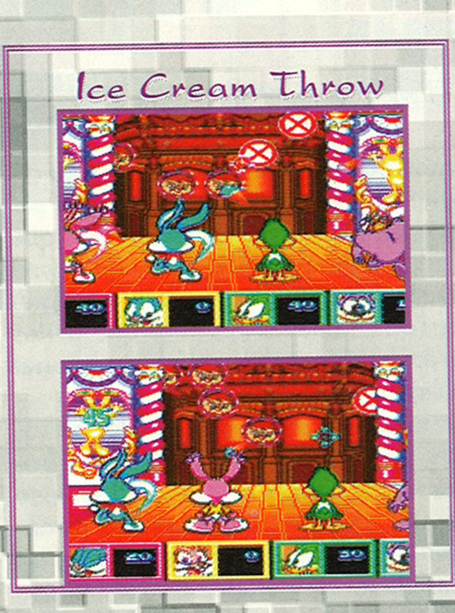


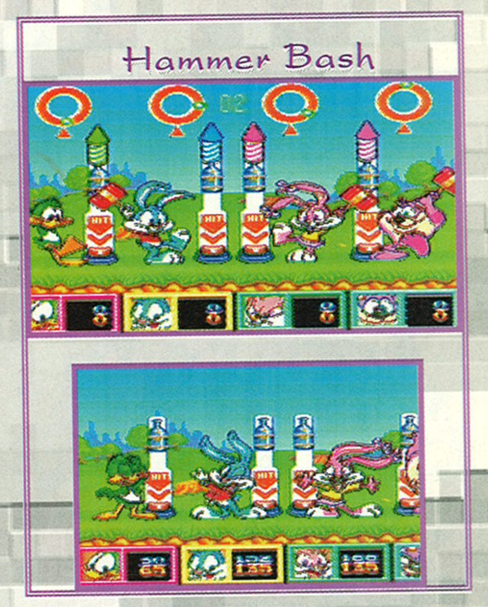
Chicken Dash









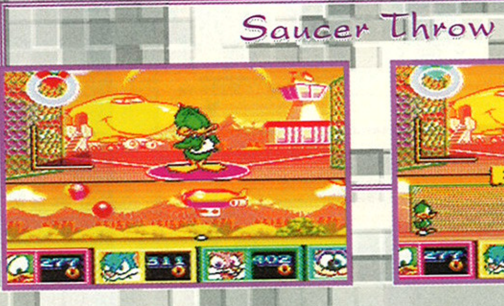


que atesoren sus lanzamientos. Este es el caso de **T.T.A. WILD AND WACKY SPORTS**, un juego que destaca especialmente por sus increíbles recursos técnicos.
Bajo uno de esos argumentos típicos de los pequeños personajes de Spielberg (Montana Max como malvado de turno), deberemos seleccionar a un personaje entre Buster Bunny, Babs, Plucky Duck y Dizzy Devil, para afrontar un excepcional abanico de pruebas de las más diversas clases. Así, competiremos en unos peculiares cien metros lisos, salto de pértiga, tiro a diana, halterofilia, y un montón de retos más. Todas las pruebas son sencillas en su concepción, y están salpicadas con numerosas gotas de buen humor. El juego no sobresale por su originalidad, sino por su exquisito tratamiento gráfico y por su elevado número de pruebas. Sin duda, y al igual que en el TINY TOON ACME ALL STARS, este cartucho puede ser el regalo ideal para los jugones más menudos de la casa. Un título sin complicaciones en el que no tendre-





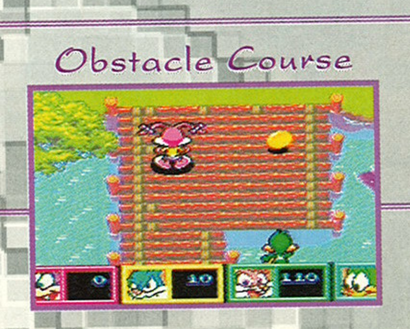
Saucer Throw





Obstacle Course









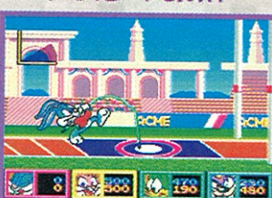
Log Cutting

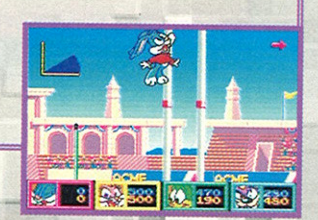




Pole Vault







Weightlifting





mos que eliminar a nadie, ni superar plataformas inaccesibles, ni nada parecido. Simplemente, tendremos que emplear nuestra habilidad con el pad (realmente no demasiada), y acometer una a una las apuestas que se nos irán haciendo en esta sensacional Olimpiada del humor.

Para acabar, sólo anunciar a los amantes de los Looney Toons que sus próximos lanzamientos en ***Super Nintendo*** serán: una nueva aventura de **Konami** (al igual que su primer juego), y un simulador de baloncesto apadrinado por **Sunsoft** y llamado HOOK IT UP.

THE SCOPE

Selección

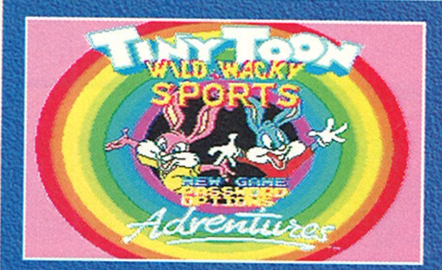


Swimming



Marathon





KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ 4
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Todo el juego lleva implícito el sello de la factoría Konami.

▲ Este cartucho recoge las animaciones típicas de la serie.



MUSICA

▲ Las melodías son animadas y graciosillas, como debe ser.

▼ Este apartado no es precisamente la octava maravilla.



SONIDO FX

▲ Los efectos sonoros cumplen sin excesos con su cometido.

▼ Resultan más bien escasos a lo largo de toda la aventura.



JUGABILIDAD

▲ Especialmente indicado para los pequeñitos de la casa.

▼ Algunas pruebas de esta Olimpiada son demasiado sencillas.



GLOBAL 83

La diversión de este cartucho dependerá del tipo de usuario que acceda a él. Si quien juega, no tiene demasiada experiencia en videojuegos, o su edad no es muy elevada, se lo pasará fenomenal. Si este usuario es todo un guerrero del pad, puede que le sepa a poco. Es un buen cartucho, que hará las delicias de los jugadores menos expertos.

BUBSY II
MAS GARRA TODAVIA

El regreso de BUBSY volverá a entusiasmar a los fanáticos sufridores de los juegos de plataformas. La rapidez de movimientos y la exactitud de golpes en ciertos momentos harán que este cartucho no quede olvidado en el cajón de los títulos imposibles.

Con esta nueva aparición de **BUBSY**, la compañía **Accolade** quiere demostramos que el listón impuesto en la saga de juegos de plataformas puede ser superado con facilidad por este cartucho. Merece la pena acompañar a nuestro protagonista por las diferentes etapas que forman esta aventura. Los treinta niveles del juego se dividen en tres pisos y dos alas. Una vez elegido el nivel tendremos acceso a varios subniveles, que podremos recorrer en cualquier orden. Cuando hayamos finalizado éstos, entraremos en la fase final que acompaña a cada piso. De este modo, podremos comenzar a jugar en otra planta.

Si lo que os gusta es rivalizar, os recomendamos que utilicéis la opción de dos jugadores. Podéis competir, aunque cada uno recorrerá una etapa diferente. Lo más impactante del cartucho es observar a vuestro contrincante pululando por toda la pantalla a su antojo, ayudando a la nutrida legión de malvados. Esta curiosa colaboración se inicia cuando un jugador intenta sortear a los innumerables enemigos y trampas. Mientras tanto, el contrincante podrá dedicarse al noble arte del lanzamiento del plátano, con las fatídicas consecuencias que esto supone. En esta ocasión, dispondremos de la posibilidad de recibir tres impactos antes de acabar con una de nuestras vidas. Esta alternativa es de agradecer, ya que en la primera aparición de **BUBSY** era casi imposible no topar de narices contra ciertos enemigos que estaban colocados estratégicamente.





El objetivo del juego consiste en rescatar a los pequeños sobrinos del protagonista, luchando con una plaga de enloquecidos enemigos que surcan las diferentes estancias del Amazatorium, la

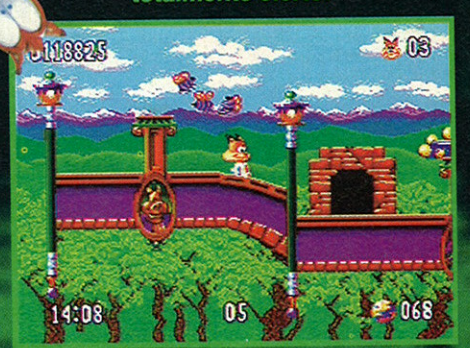




MINI JUEGOS BONUS



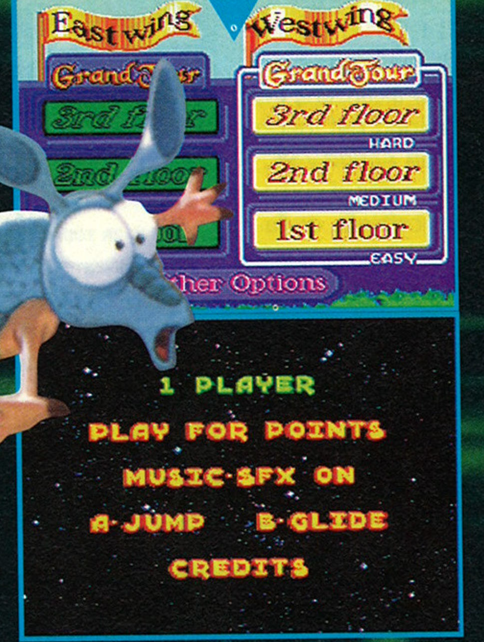
La nueva entrega de BUBSY ha conseguido superar a la primera versión en el aspecto técnico y en el apartado gráfico. Increíble, pero totalmente cierto.



guarida de una malvada criatura que responde al nombre de Oinker.

En lo referente a los aspectos técnicos, se ha cuidado gráficamente los más mínimos detalles del decorado. Su colorido pretende no distraer en ningún momento la atención del usuario durante el desarrollo del juego. El scroll de pantalla se ha tratado de una forma suave para lograr un control absoluto de movimientos. También es de agradecer el acompañamiento musical, aunque nos recuerde de vez en cuando a las melodías que se utilizan en las ferias festivas de los pueblos. En definitiva, estamos ante una nueva aparición de la mascota de **Accolade,** que supera con creces a la primera entrega tanto en los aspectos gráficos como en el apartado técnico. Este nuevo lanzamiento sobresale especialmente por su cantidad de opciones. El regreso de la popular mascota va a causar auténtica admiración y, con toda seguridad, no caerá en el olvido de los numerosos seguidores al complicado género de plataformas.

OPCIONES



FASES



TOP HERO



ACCOLADE	
ACCOLADE	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	3-9
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



▲ Mejora el contraste de los personajes con respecto a su predecesor.

▲ Las nuevas e increíbles animaciones de la popular mascota.

MUSICA



▲ La música resulta muy divertida, aunque no es muy original.

▼ Al cabo de un rato, es preciso desconectar y dejar sólo los efectos.

SONIDO FX



▲ Los efectos sonoros de este juego sobresalen por su variedad.

▼ No mejoran sustancialmente con respecto a la anterior entrega.

JUGABILIDAD



▲ El modo chispeante de dos jugadores es simplemente genial.

▲ Poder acceder a cualquier fase del nivel en el que te encuentres.

GLOBAL 88

Si la primera entrega de BUBSY te entusiasmó, éste es tu juego. Mejores gráficos y numerosas opciones son las principales cualidades de este formidable cartucho. La compañía Accolade puede estar orgullosa de haber producido esta buena continuación de la saga. Este título supera considerablemente a su predecesor en jugabilidad y en diversión.





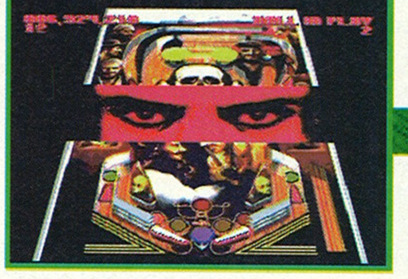
BOLA EXTRA

Toda la magia del pinball condensada en ocho megas repletos de excelentes gráficos y espectaculares efectos de sonido, puestos a disposición del usuario. Con este juego ya no será necesario acudir a unos recreativos para disfrutar con estas increíbles máquinas.

Technos cuenta en su haber con la gloriosa saga DOUBLE DRAGON. Pero, en esta ocasión, ha sido su filial americana la encargada de producir este excepcional pinball. Desde luego, no resulta muy habitual encontrarse con conversiones de este tipo en el mundo de las consolas. De hecho, la ***Super Nintendo*** sólo contaba con dos títulos de este magnífico género hasta la llegada de **SUPER PINBALL:** JAKI CRUSH y PINBALL DREAMS, una conversión que no alcanzaba los niveles de calidad del juego que triunfara en ***Amiga*** y ***PC***. Nada más conectar el cartucho a vuestra consola, os llamará poderosamente la atención el hecho de que no estamos ante el clásico pinball donde la bola se desplaza con un scroll vertical a través del tablero, ya que la máquina se encuentra representada en una sola pantalla. Quizá este detalle resta algo de espectacularidad y dinamismo al juego. Este título consta de un total de tres tableros y dos modalidades de juego con todos

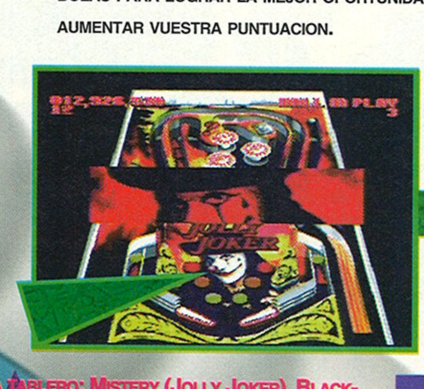
MULTI BALL







EN TODOS LOS TABLEROS DEL JUEGO EXISTE LA OPCION MULTIBALL. SOLO SE PODRA UTILIZAR AL CONSEGUIR TODAS LAS LETRAS DEL NOMBRE CORRESPONDIENTE A CADA TABLERO. UNA VEZ CUMPLIDO EL OBJETIVO, OS ENCONTRAREIS CON DOS BOLAS PARA LOGRAR LA MEJOR OPORTUNIDAD DE AUMENTAR VUESTRA PUNTUACION.





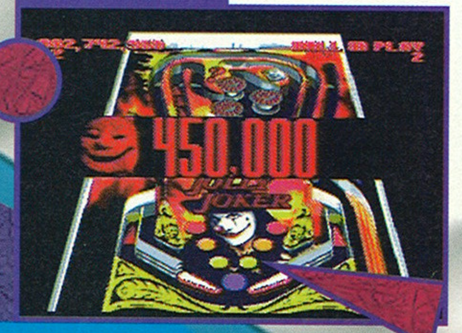


TIENEN UN NOMBRE DIFERENTE PARA CADA TABLERO: MISTERY (JOLLY JOKER), BLACKBEARD TREASURE CAVE (BLACKBEARD & IRONMAN) Y LIMBO (WIZARD). CADA VEZ QUE VUESTRA BOLA SE INTRODUZCA EN UNA DE ESTAS MISTERIOSAS PUERTAS SE OS CONCEDERA UN DETERMINADO NUMERO DE PUNTOS, DEPENDIENDO DE SI HABEIS INCREMENTADO SU VALOR AL PASAR PREVIAMENTE POR EL PASILLO DE LAS FLECHAS.

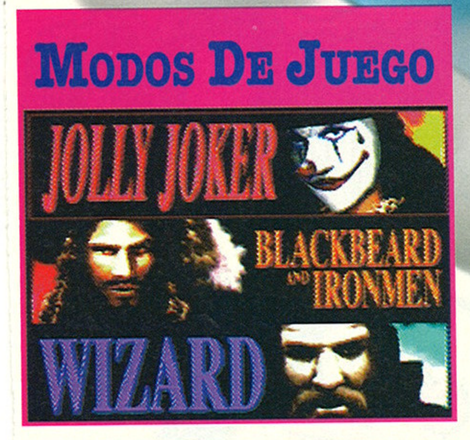








Modos De Juego







SIEMPRE RESULTA DIVERTIDO MEDIRSE CON OTROS SERES HUMANOS PARA DEMOSTRAR NUESTRA INNATA HABILIDAD. AQUI PODREIS HACERLO HASTA CON CUATRO JUGADORES. SI ,POR EL CONTRARIO, OS GUSTAN LOS RETOS DIFICILES Y LO VUESTRO ES JUGAR EN SOLITARIO, LO MEJOR ES LA MODALIDAD CONQUEST. EL OBJETIVO ES DESPEJAR LOS TRES TABLEROS, SIENDO NECESARIO OBTENER UNA PUNTUACION DE 60.000.000, EN JOLY JOKER, Y CONSEGUIR LA BOLA EN MISTERY ANTES DE TREINTA SEGUNDOS PARA ACCEDER A BLACKBEARD & IRONMEN. EN ESTE TABLERO TENDRÉIS QUE REPETIR LA MISMA OPERACION, PERO CON UNA CIFRA DE 120.000.000 DE PUNTOS PARA PASAR A WIZARD.





Tableros

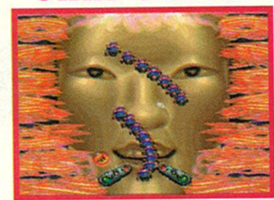




Este juego consta de tres tableros, que tienen como principal característica sus pequeñas dimensiones.

En estos tres escenarios observaréis los increíbles movimientos de la bola. Una maravilla de la técnica.

JAKI CRUSH



PINBALL DREAMS

Estos dos conocidos títulos completan el género de pinball para SNES.

Las cuevas

ESTE HUECO DE LA MAQUINA CONSTITUYE TODA UNA CAJA DE SORPRESAS. PODRÉIS CONSEGUIR DESDE MILLONES DE PUNTOS, HASTA BOLAS EXTRA O, INCLUSO, TAPONES PARA NO PERDER LA BOLA EN JUEGO.

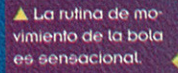
los elementos imprescindibles de un pinball: multiball, bumpers, dianas, jackpot o bolas extras. No obstante, alguna rampa más y un mayor número de tableros hubieran sido imprescindibles para hacer de **SUPER PINBALL** una de las mejores producciones del género para los 16 bits de **Nintendo**. De hecho, el aspecto gráfico está bastante cuidado, con una representación clavada a la típica máquina del millón de cualquier sala recreativa. Para incrementar aún más la sensación de realidad, el movimiento de la bola está dotado de un control y una suavidad tan perfectos que, sin duda, es el aspecto más destacable del juego. Respecto al apartado sonoro, destacar que los efectos recrean todos y cada uno de los sonidos propios de un pinball. Además, las melodías, aunque parecen sacadas de un hilo musical de oficina, tienen un acabado perfecto.

R. DREAMER



ANERICAN TECHNOS
MELDAC/KACE
MEGAS • 8
JUGADORES • 1-4
BOLAS • 3
TABLEROS • 3
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS





87

▲ La rutina de movimiento de la bola es sensacional.

▼ El diseño gráfico de los tableros es mejorable.

MUSICA



80

▲ Las diferentes melodías tienen un acabado perfecto.

▼ Resultan monotonas y bastante tranquilas.

SONIDO FX



90

▲ Es el apartado más sobresaliente del cartucho.

▲ Todos los elementos tienen sus efectos sonoros.

JUGABILIDAD



80

▲ El manejo de la bola resulta muy fácil de controlar.

▼ Se echan de menos unos cuantos tableros más.

GLOBAL

81

Este es el tercer título de este género para la Super Nintendo, y será bien recibidos por los amantes del pinball. Sin embargo, sus pequeños tableros han disminuido la jugabilidad del cartucho notablemente. Pese a todo, la calidad técnica y gráfica de este lanzamiento resulta incuestionable.

MANGA ZONE

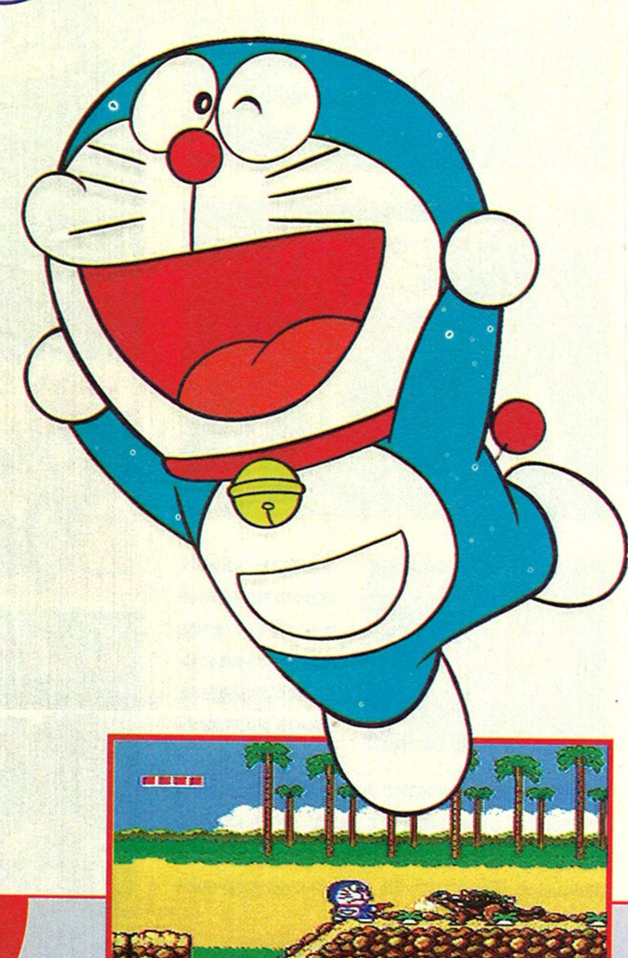
Este mes nos ocupamos de uno de los personajes de manga con mayor popularidad entre el público japonés. El éxito de DORAEMON no ha pasado desapercibido para el mundo del vidiojuego. Os ofrecemos las entregas de este felino en las distintas consolas. Conoce también las últimas novedades en vídeo, con el lanzamiento de PORCO ROSSO, y la llegada a nuestro país de JAPAN INC un manga que habla sobre conceptos económicos de la más rabiosa actualidad. Sin duda, las mejores opciones para esta Navidad.

•NEMESIS•

Doraemon

No podíamos dejar pasar otra edición de **Manga Zone** sin dedicar unas páginas a uno de los personajes más queridos por el público japonés. Esta leyenda viva en el mundo de los mangas es Doraemon.

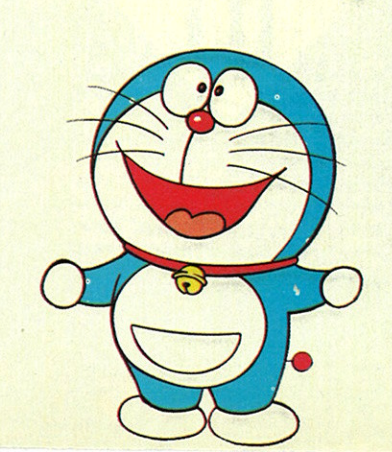
Creado por el tándem Fujio-Fujiko (formado por Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko) en el año 1970 para la editorial **Shogakukan**, Doraemon narra las aventuras y desventuras de un inmenso gato venido del futuro. Su misión es cambiar el rumbo de la insípida existencia de Nobita, un niño bastante torpe y objeto de las constantes bromas de sus amigos, Tsuneo y Chaian. Para ello cuenta con dos armas infalibles: el bolsillo situado en su tripa, de la que extrae toda clase de objetos, y el

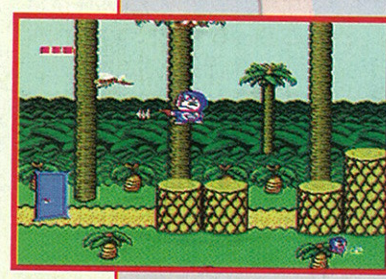


Turbo Duo

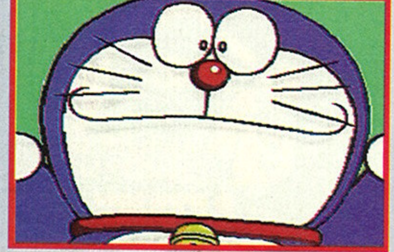
• Hudson Soft •

A pesar de que técnicamente el juego no aprovecha la capacidad de esta fantástica máquina, sólo por la intro (con la música y voces de la serie de televisión) y la tremenda jugabilidad característica de **Hudson Soft** merece la pena conseguir este simpático arcade de plataformas. En esta ocasión acompañaremos a Doraemon y sus amigos en un trepidante viaje a través del tiempo. Esta trama dará paso a una delirante aventura que comienza en la era prehistórica con un triceratops, aficionado al *bel canto*, como principal artista invitado.

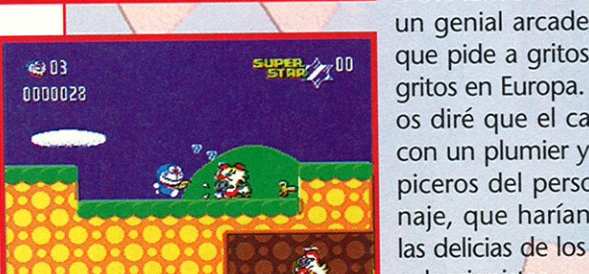












Mega Drive

• Sega •

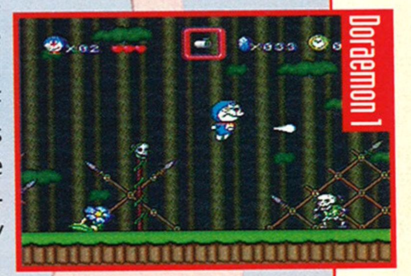
La propia **Sega** fue la encargada de llevar las aventuras de **DORAEMON** a la *Mega Drive* en un genial arcade de plataformas, que pide a gritos ser distribuido a gritos en Europa. Como anécdota, os diré que el cartucho se vende con un plumier y unos cuantos lapiceros del personaje, que harían las delicias de los coleccionistas.

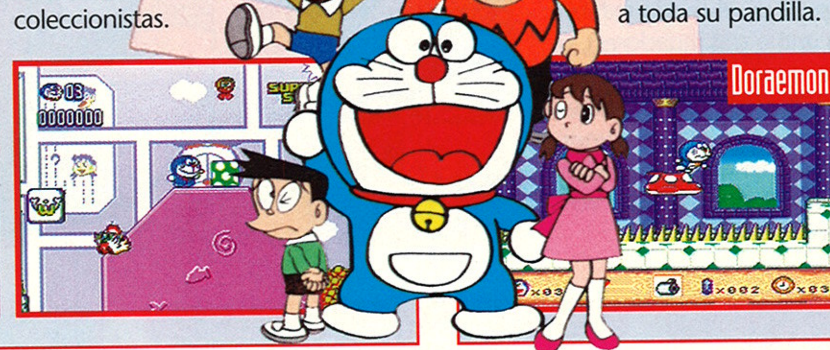


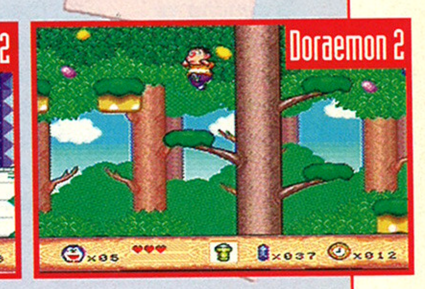
Super Nintendo

• Epoch •

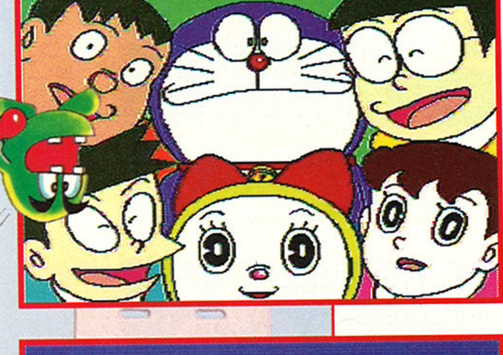
Dos veces ha visitado Doraemon la *Super Nintendo*. DORAEMON: WORLD OF FAIRIES es un arcade de plataformas con ligeros toques de aventurilla, bastante divertido y de una elevada calidad gráfica. DORAEMON: WORLD OF FAIRIES 2 sigue las mismas pautas de su predecesor, aunque también podemos manejar al protagonista y a toda su pandilla.

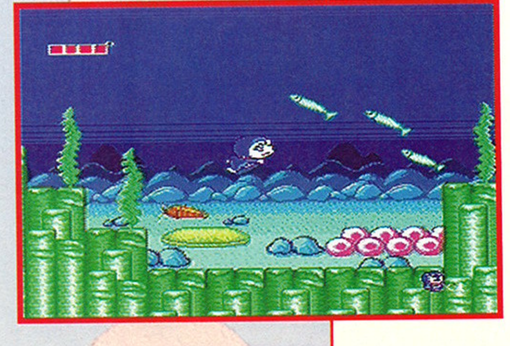






escritorio de Nobita, que es en la realidad un vehículo interdimensional para viajar a través del tiempo. Al éxito del manga (editado en nuestro país por **Planeta-Agostini Comics**), hay que añadir los numerosos OVAS y largometrajes protagonizados por Doraemon y sus amigos. También interpreta una genial serie de televisión, que emiten actualmente los canales autonómicos. El éxito de este personaje entre el público japonés (y en especial entre los más pequeños) ha hecho posible que Doraemon haga su aparición en numerosas consolas, desde la *Super Nintendo* hasta la *Turbo Duo*, pasando por la *Mega Drive*. Además, corren rumores de un nuevo lanzamiento de este simpático felino para *3DO*. Por desgracia, todos ellos sólo están disponibles en el mercado japonés. Por tanto, los seguidores incondicionales del personaje y los aficionados al manga en general están obligados a acudir al mercado de importación para conseguir alguno de estos juegos. Puede que algún día un astuto distribuidor se dé cuenta de que no sólo de DRAGON BALL vive el hombre. Pero hasta entonces, tendremos que acostumbrarnos a esta situación.





El personaje de Doraemon fue creado por Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko en el año 1970. Su fama ya traspasa todas las fronteras.

PC Engine

• Hudson Soft •



Este juego fue distribuido en el mercado occidental para la *Turbo Grafx -16* bajo el nombre de CRATERMAZE. El sprite de Doraemon fue sustituido por un lamentable hombrecillo. La versión original es, sin duda, bastante superior.

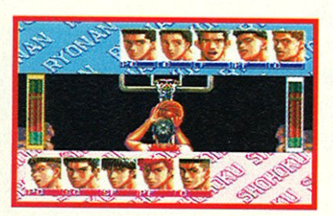




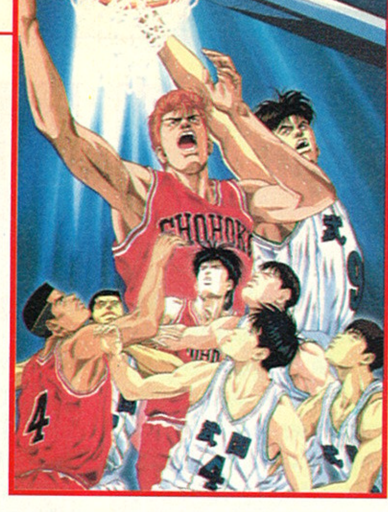
Slam Dunk

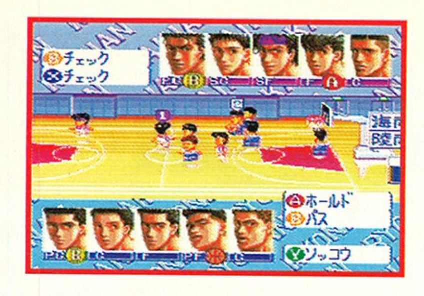
• Bandai •

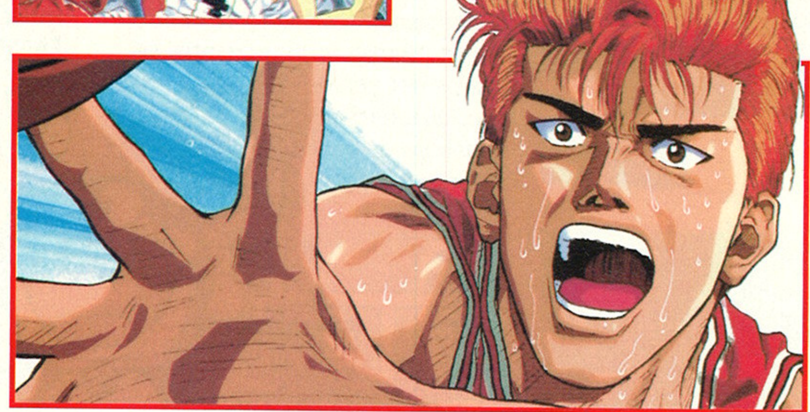
Basado en uno de los mayores hits actuales del popular semanario de mangas SHONEN JUMP (y todo un éxito de audiencia en su versión **Anime** para la televisión), **SLAM DUNK** es un excelente simulador de baloncesto con grandes dosis de estrategia. Combina elementos de la saga de CAPTAIN TSUBASA de **Tecmo** con los simuladores de baloncesto de toda la vida. **SLAM DUNK** permite competir en el modo exhibición (para uno o dos jugadores), o seleccionar el modo historia y revivir todo el hilo argumental de la serie. Todo ello animado con unos gráficos sensacionales, un sonido más que aceptable, y una intro verdaderamente soberbia.



La tensión en la cancha se dispara a la hora de ejecutar los tiros libres.







VIDEO DEL MES

Porco Rosso

• Manga Video •

Por fin, la esperada obra maestra de Hayao Miyazaki hace su aparición en vídeo, tras meses de angustiosa espera. El creador de Nausicä, nos presenta a un nuevo héroe: Crimson Pig, (más conocido como Porco Rosso) , un osado piloto de aspecto porcino en constante lucha contra el pirateo marítimo que asolaba el Mediterráneo a principios de 1930. **PORCO ROSSO** es una auténtica obra maestra de la animación, una gran joya del celuloide aclamada por toda la crítica especializada, y que nadie debe perderse.

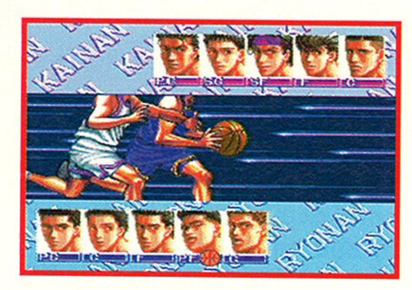
LIBRO DEL MES

Japan Inc

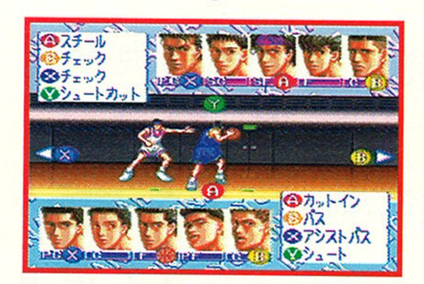
• Univ. of California •

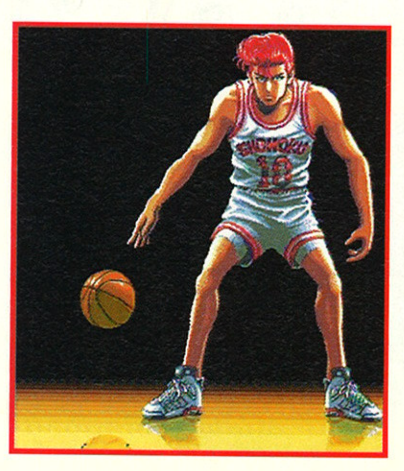
La mejor manera de entender los embrollos de la economía mundial es a través de un manga. El gran maestro, Shotaro Ishimori, es el autor de este título imprescindible, donde se cuenta de una manera amena y sencilla el cómo y el por qué de la economía japonesa. Este título resulta esencial para estudiantes de económicas, amantes del buen manga y, en fín, para todos aquellos que busquen la lectura de un buen cómic con el objetivo de entretenerse y de aprender ciertos conceptos económicos de interés. Podréis encontrar esta joya literaria (en su edición americana y francesa) en las mejores tiendas de comics del país.





Los marcajes cuerpo a cuerpo dominan todo el juego.







Nestlé Nesquik Cereales al chocolate

Nesquik

Recorta dos códigos de barras de cualquier envase de Nesquik, Nesquik Batido o Nesquik Cereales por el libro o cada artículo de aventura que quieras y envíalos junto con tus datos a "Las Aventuras de Quicky" Apartado de Correos 1866 / 08080 Barcelona.

Nombre y Apellidos ______ Edad ______

Calle ______ Nº ______ Piso ______

Tel. ______ Población ______

C.P. ______ Provincia ______

SJ

Por cada dos códigos de barras que envíes recibirás:
(marca con una cruz el artículo que prefieras)

- ☐ EL LIBRO DE QUICKY de forma totalmente gratuita.
- ☐ Una LINTERNA DE SEÑALES (pila no incluida) contra reembolso de 500 pts.
- ☐ Una BRUJULA DE CAMPAÑA contra reembolso de 750 pts.
- ☐ Una MOCHILA DE ACAMPADA contra reembolso de 3000 pts.

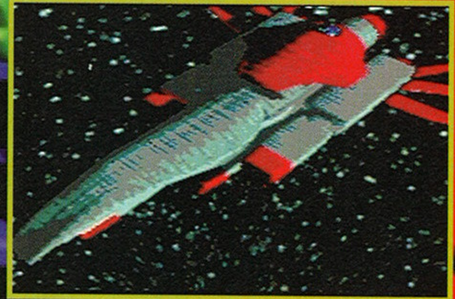
Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de 100 Bicicletas Mountain Bike que se celebrará ante notario en Enero de 1995.

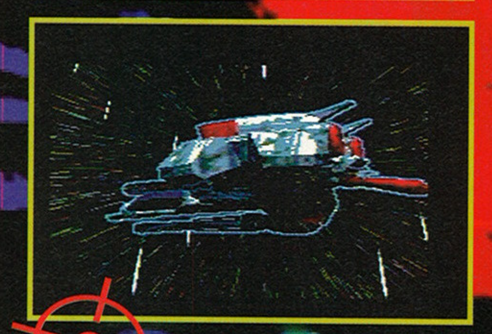
Sólo se enviará un libro y una unidad de cada artículo de aventura por persona.

Recuerda que tienes tiempo hasta el 31/12/94.

A AÑOS LUZ







A mil años luz de nuestra galaxia, perdidos en el espacio y en el tiempo, los seis planetas del sistema solar Soul Star forman un marco estelar realmente grandioso. Sus tranquilos habitantes aún ignoran el peligro que se cierne sobre sus valiosas existencias. El horror tiene nombre propio: los Mykroids. Estos alienígenas fríos y perversos pretenden captar toda la energía del sistema para renovar sus debilitadas fuerzas. El terror se aproxima.

Los Mykroids son una antigua estirpe alienígena que siempre ha sembrado el caos en el Universo. Su principal objetivo reside en descender a sistemas indefensos para atrapar toda su energía, en un intento por recuperar sus inexistentes fuerzas. El protagonista de **SOUL STAR** ha perseguido a estos malhechores espaciales durante siglos. Ha buscado su destructiva presencia por los más recónditos parajes galácticos, desde los satélites de Maldrum Tau, hasta los inexplorados escenarios de Viridium Plush. Sin embargo, por el momento la persecución ha resultado totalmente infructuosa.





INTRO

Afortunadamente, la suerte ha cambiado. Es el momento de que nuestro héroe se enfrente a su más antiguo enemigo en una batalla para salvar el alma de las estrellas.
Con este sugerente argumento nos llega la última superproducción de la compañía **Core Design** para ***Mega CD***. No obstante, en el fondo este nuevo lanzamiento es un simple matamarcianos, tal y como se puede observar después de un detallado análisis.
Utilizando tecnicas de programación similares a las ya empleadas en THUNDERHAWK y BATTLECORPS, **Core** nos vuelve a demostrar una vez más su maestría a la hora de elaborar títulos





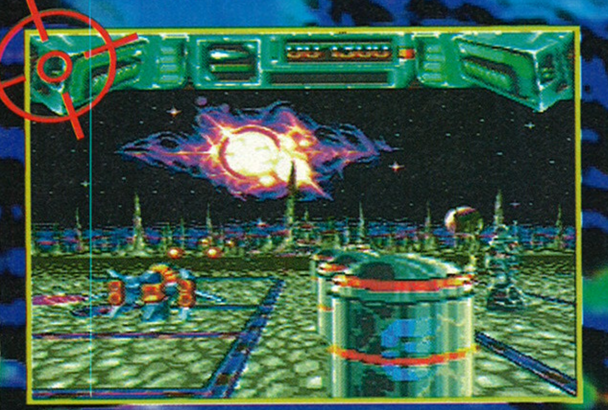




para ***Mega CD***. Este compacto es un festival de zooms y efectos de *scaling* y *texture mapping*, más propios de un juego de ***3DO*** que de un lanzamiento para ***Mega CD***. De nuevo los gráficos se han renderizado, logrando unos enemigos realmente espectaculares y peligrosos.

Después de una intro asombrosa, generada íntegramente por ordenadores **Silicon Graphics**, nos encontraremos inmersos en una batalla galáctica sin precedentes, en la que deberemos demostrar un control absoluto de nuestra nave y unos excelentes reflejos. La acción se desarrolla en 33 fases con tres perspectivas distintas. La primera de ellas se desarrolla en el espacio y resulta bastante similar a GALAXY FORCE. Las otras dos tienen lugar sobre la superficie del planeta de turno. Pero por si esto fuera poco, nuestra nave es idéntica a los vehículos de TRANSFORMERS. De este modo, la aeronave podrá adaptarse a las características de cada terreno (caza, bombardero, robot o submarino). Cada una tiene un control diferente y unas

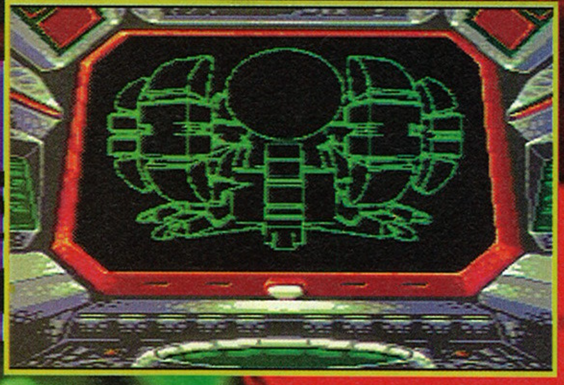














El apartado gráfico del juego destaca con luz propia por su incuestionable calidad.





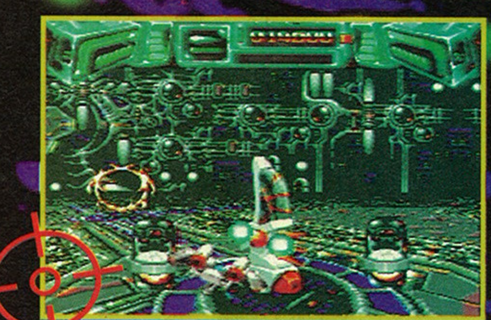


Este lanzamiento de Core Design permite elegir el camino a seguir. Una interesante novedad.











prestaciones distintas. Otra novedad radica en que el juego no es lineal, por lo que podremos escoger el camino a seguir. Sólo deberemos respetar fielmente a los indicadores de Easy, Normal o Hard, que nos aparecerán en el radar durante algunas fases.

Los niveles tienen estructura de misiones. Así, en ciertos niveles habrá que localizar a algunos objetivos para realizar nuestro cometido con éxito.

La absoluta espectacularidad gráfica y una banda sonora auténticamente épica nos permitirán acabar con los alienígenas sin necesidad de romper nuestros tímpanos con unas melodías estruendosas más propias de discoteca. La dificultad está perfectamente ajustada en cada nivel y, con un poco de práctica, podremos contemplar un número bastante elevado de fases y dominar el control de cada uno de los vehículos del juego.

Sólo es necesario reseñar una carencia en este grandioso arcade: la excesiva simplicidad en los fondos, ya que resultan un tanto simplones en comparación con el resto de los gráficos.

THE PUNISHER



CORE DESIGN
CORE DESIGN
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 33
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los sprites derrochan calidad por los cuatro costados.

▼ Los fondos no están a la altura del resto del juego.



MUSICA

▲ Las melodías están al nivel de algunas películas de corte galáctico.

▼ Son demasiado lentas para algunos momentos del juego.



SONIDO FX

▼ Los ruidos de siempre, sin destacar ninguno mínimamente original.

▼ Los efectos de sonido brillan por su ausencia en el desarrollo.



JUGABILIDAD

▲ El elevado número de fases nos asegura horas de diversión.

▲ La opción de dos jugadores simultáneos es impresionante.



GLOBAL 93

Core nos sorprende, una vez más, con una joya de la programación, que marcará un antes y un después en los arcades de Mega CD. Este título reúne los suficientes puntos a favor para que no falte en tu colección. Su diversidad de fases, su variedad de misiones y su música son simplemente excepcionales. Sin duda, SOUL STAR raya la perfección

EYE OF THE BEHOLDER

EL MURO DE LAS LAMENTACIONES

Un terrible secreto, un tesoro de proporciones épicas, una princesas en apuros o una misión imposible. Cualquier excusa es buena para embarcarnos en una aventura a través de los laberintos de un país de leyenda. Pero, cuidado, porque los peligros acechan en cualquier rincón.

EYE OF THE BEHOLDER es el nombre del primer juego de rol para ***Mega CD*** que aparece en España. Este título de **US Gold**, con licencia de **TSR**, pertenece a una saga que va por su cuarta entrega para *PC*.

Este cartucho está basado en el RPG de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Durante su desarrollo atravesaremos las mazmorras, avanzando nivel a nivel, con el objeto de eliminar a todo bicho viviente en nuestro afán por resolver mil y un enigmas. El juego transcurre en perspectiva de primera persona y, como suele ser habitual en los RPG, controlaremos a cuatro personajes distintos. Podremos definir a los protagonistas al principio de la partida, eligiendo su raza, personalidad, aspecto y nombre. Una vez ejecutada esta posibilidad, el ordenador efectuará la tradicional tirada de dados para adjudicar las características de potencia, agilidad, inteligencia o nivel. Pero, si no estamos muy de acuerdo con ellas podremos modificarlas a nuestro gusto.

El nivel técnico del juego deja bastante que desear, especialmente en lo referente a movimientos. Parece increíble que un juego para ***Mega CD*** tenga un scaling de tan escasa calidad, teniendo en cuenta que esta máquina dispone de un chip de apoyo diseñado para estas funciones. Desde luego, podría haberse mejorado este apartado de un modo considerable, tal y como se pudo apreciar en títulos como SHINING AND DARKNESS, aparecido hace casi cuatro años para ***Mega Drive***, o en PHANTASY STAR para ***Master System***, que tenía un scaling bas-

MAPA









INTRO









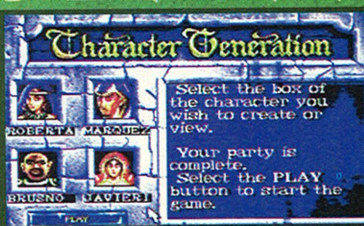








DISEÑO DE PERSONAJE


tante más suave. Normalmente, los lanzamientos para este soporte camuflan sus carencias tras impresionantes intros. Pues bien, **EYE OF THE BEHOLDER** no posee ni ese aliciente, puesto que la intro tiene unas animaciones de un nivel semejante a las de algunos juegos de ***Game Boy*** (otros las tienen mejores). Además las voces digitalizadas, aunque de una gran calidad, no dramatizan el texto en absoluto. Por el contrario, su entonación recuerda a las noticias de las tres. Por si fuera poco, **Yuzo Koshiro** nos brinda un recital de músicas psicodélicas que, a buen seguro, quedarían de maravilla en **STREETS OF RAGE 12.** Sin embargo, en este lanzamiento las melodías no pegan para nada. Imaginad a vuestros personajes recorriendo el oscuro y tétrico pasadizo del nivel seis con una música de chunda-chunda. *Horrore e pavore.*



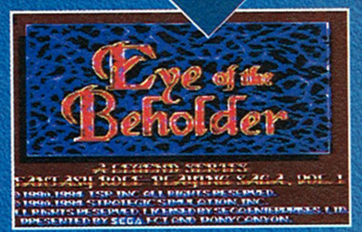

ENEMIGOS




A pesar de esta interminable lista de fallos, resulta un juego discretamente divertido, que sólo recomendamos a los fanáticos de los RPG con la suficiente paciencia para dibujar mapas en cantidades industriales.

Si deseáis un buen juego de rol para ***Mega CD,*** tendréis que esperar a la segunda parte de DUNGEON MASTER.

THE PUNISHER



SEGA
FUJI INTERACTIVE
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 12
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▼ Los gráficos de los enemigos son bastante simples.

▼ Hemos visto mejores acercamientos de paredes.


68

MUSICA

▲ El genial Koshiro sigue haciendo de las suyas.

▼ Las músicas no son las más apropiadas.


81

SONIDO FX

▲ Las voces digitalizadas son de una gran claridad.

▼ Sonidos sacados del baúl de los recuerdos.


72

JUGABILIDAD

▲ Resulta entretenido pasearse por las mazmorras.

▼ Pero, también es aburrido, repetitivo y monótono.

69

GLOBAL

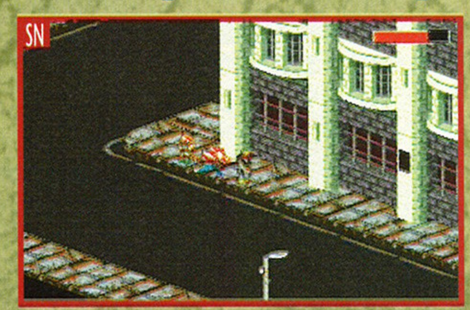
71

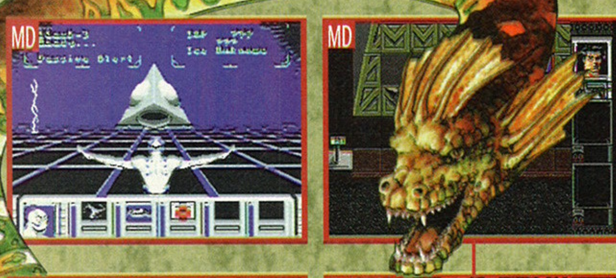
Este juego, que hace unos años habría sido bueno, resulta impresentable en todos los aspectos. Resulta especialmente penoso el efecto de zoom de los túneles, sobre todo cuando el Mega CD tiene un chip diseñado para esta función. Sólo para los amantes de los RPG.

La guarida del dragón

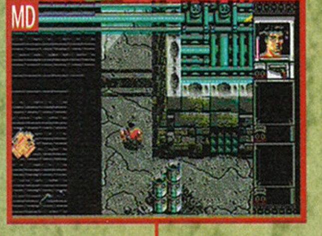


Se aproximaba el año 2032 de nuestra era, y el mundo estaba dividido en dos grandes bloques: los Estados Unidos Canadienses y Americanos (E.U.C.A.) y los Estados Confederados Americanos (E.C.A.). Estas dos potencias, tras el desastre nuclear que había asolado al planeta Tierra, imponían un dominio absoluto sobre los pequeños países. Por este motivo, estos gobiernos necesitaban a los shadowrunners, unos sicarios a sueldo especializados en resolver con discreción los asuntos más turbios.









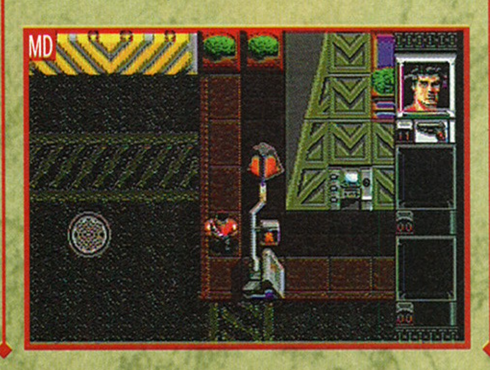
Con este argumento comienza uno de los grandes *RPG* de la historia. Su nombre, como todos habréis adivinado, es **SHADOWRUN**. En este número, analizaremos en profundidad el universo de esta joya de la programación en sus versiones para ***Mega Drive*** y ***Super NES,*** sin olvidar el juego de rol original.



Mega Drive

En el año 2050 tú eres un shadowrunner en busca de venganza. Tu hermano Michael ha desaparecido misteriosamente en el distrito de Redmond Barrens. De él tan sólo queda un paquete en poder de un recepcionista de hotel que te pedirá 250 dólares por sus cosas. Lo primero que tendrás que hacer es conseguir el dinero a toda costa, aunque para ello tendrás que hacer algunos trabajos que resultarán bastante peligrosos.

Con una estructura de un *RPG* de mesa, con pequeñas dosis de acción, este juego sigue con enorme fidelidad el título de rol. Su desarrollo no es lineal y, mientras investigamos la desaparición de Michael, podremos realizar trabajos de shadowrunner que van desde la escolta, el





cuenta de que no recuerdas quién eres, ni qué haces allí. Sólo tienes claro dos cosas: que te han borrado la memoria, y que eres un shadowrunner. Necesitas descubrir tu pasado y sus oscuros secretos. Con este prometedor y misterioso argumento con reminiscencias de TOTAL RECALL (DESAFIO TOTAL) , comienza esta apasionante aventura que

robo y el asesinato, hasta la entrada en complicadas redes informáticas en las que controlaremos a nuestro *alter ego* virtual. En la fase virtual del juego nos desplazaremos por los circuitos. Para acceder a los niveles más complejos del sistema deberemos eliminar a los guardianes de cada entrada, en una fase de combate al estilo PHANTASY STAR. En las luchas que se desarrollan en la calle impera el estilo arcade, y sólo tendremos que preocuparnos de exterminar a los enemigos. En el juego podremos hablar con todos los personajes, escogiendo las preguntas y respuestas, e incluso podremos solicitar a la gente que pida nuestra colaboración para solucionar sus problemas. También podremos contratar a tres shadowrunners para conseguir nuestro cometido.

Super Nintendo

Tras despertar de un largo sueño, te das

SHADOWRUN es uno de los títulos clásicos del género por la indiscutible calidad de todos sus apartados.



nada tiene que ver con la versión para *Mega Drive*.

En esta entrega el sistema de juego es completamente distinto, con una perspectiva isométrica parecida a juegos como **KNIGHT LORE** o **EQUINOX**. Este es un cartucho básicamente de acción y aventuras con menos dosis de *RPG*, en el que, además de disparar a todo bicho viviente, podrás entrar en locales clandestinos, reclutar a mercenarios para entrar en las redes informáticas o traficar con armas.

Igual que en el juego de *Mega Drive*, tu personaje tiene una serie de características físicas e intelectuales, que podrás aumentar utilizando adecuadamente los puntos de karma.

El juego de rol

Lanzado en 1993 en nuestro país, este maravilloso título está recomendado para los mas expertos en el campo de los *RPG*, ya que su complejidad es muy elevada debido a la gran cantidad de opciones de los personajes, a la diversidad de reglas y a la dificultad de las tiradas de dados.

En un impresionante libro de casi trescientas páginas hallaremos todas las normas, los personajes, una descripción completísima del universo **SHADOWRUN** y unos increíbles dibujos a todo color, que nos darán una idea aproximada de los terroríficos y fantásticos animales que nos esperan a lo largo de nuestra trepidante aventura.

Este impresionante juego es un completísimo *RPG*, que entusiasmará a los amantes de la ciencia ficción y, en especial, a todos los seguidores de la cultura cyberpunk.

THE PUNISHER

CONCURSO X-MEN

REGALAMOS 30 PELICULAS DE X-MEN

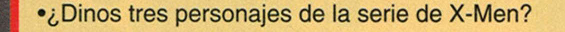
Vuelve a incorporarte a las filas del poderoso ejército de los X-Men en su constante lucha contra el mal. Hace dos meses os ofrecimos las primeras tres películas de la saga X-Men, y ahora SUPER JUEGOS y PolyGram vuelven a sortear otras tres cintas de vídeo de vuestros héroes favoritos.

PolyGram Video

Si quieres conseguir uno de estos estupendos premios, sólo tienes que rellenar el cupón (no se aceptarán fotocopias) contestando a esas tres fáciles preguntas que te planteamos, y enviarlo antes del 31 de diciembre a:

Ediciones Mensuales. Revista SUPER JUEGOS. C/ O' Donnell , 12. 28009 Madrid, indicando en el sobre "Concurso X-Men".
Entre todos los acertantes se sortearán 10 lotes de 3 películas.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. El hecho de participar en este concurso implica la aceptación total de sus bases.



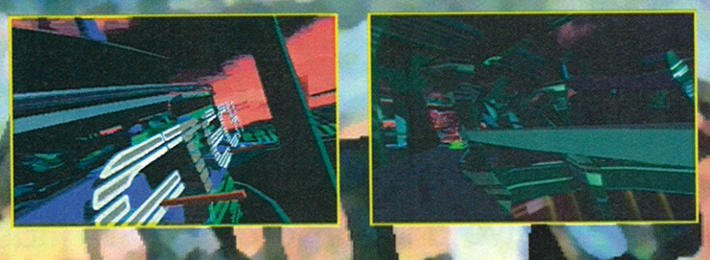
•¿Dinos tres personajes de la serie de X-Men?
....

•¿Cómo se llama el último de los centinelas?
....

•¿Quién de los X-Men es capaz de viajar a través del tiempo?
....

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Población ....
Provincia ....
C.P .... **Teléfono** ....

PSICODELIA CYBERPUNK



Que el CDi tiene juegos buenos está más que demostrado. Sin embargo, resulta evidente que ninguno de los títulos disponibles hasta el momento en este sistema alcanza los niveles de intensidad de BURN: CYCLE.



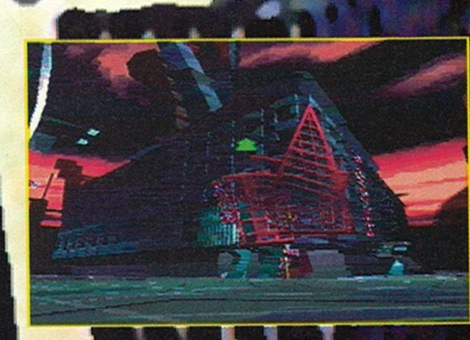
SOL CUTTER HAS SOMETHING ON HIS MIND... ...IN TWO HOURS IT'S GOING TO EXPLODE!

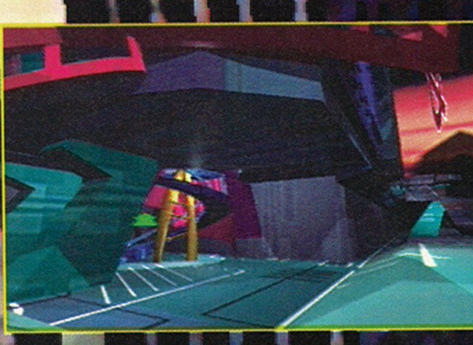
BURN CYCLE

A MIND BLOWING GAME

PHILIPS COMPACT DISC INTERACTIVE

El catálogo de juegos para *CDi* está de enhorabuena. Después de un buen número de lanzamientos de excelente calidad (MAD DOG McCREE sin ir más lejos), llega un título que puede considerarse como el futuro buque insignia de la máquina de **Philips. BURN: CYCLE** no es un título al uso. Está claro que estamos comentando una aventura, pero sus peculiaridades argumentales y ambientales lo acercan más a un sueño surrealista pseudosicodélico. Toda la sorprendente trama que rodea a nuestro protagonista sólo es comparable a lo que algunos pudimos contemplar en los SHADOWRUN para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Estos juegos, que intentan simbolizar un futuro catastrofista, están considerados como nuevos elementos de la moda *cyberpunk*. Hablar de esta tendencia no consiste sólo en mencionar a Billy Idol o al resto de personajes que lucen esa imagen. *Cyberpunk* es hablar sobre todo de los replicantes de BLADE RUNNER, y todo lo que esta película incidió en la cultura contemporánea. **BURN: CYCLE** es como un nuevo







BURN: CYCLE trata de simbolizar un futuro catastrofista en la más pura línea del movimiento cyberpunk. Es un juego de una calidad indiscutible.

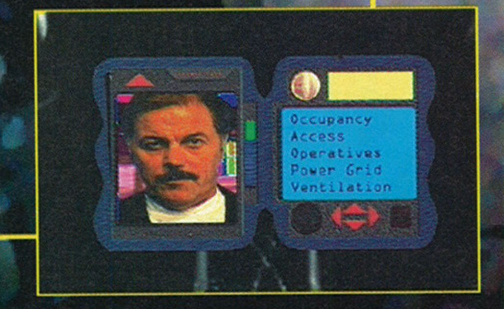
OBJETOS











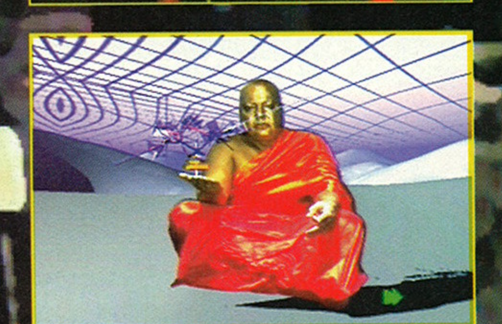


hito cinematográfico, pero en versión videojuego. Jugar con él es como participar en una película de esas características. No debemos confundirnos, este lanzamiento no es sólo un ambiente, una recreación de sensaciones o un cruce de efectos gráficos. **BURN: CYCLE** es un enorme título que cautivará desde el primer instante. La mecánica del juego es bastante sencilla. Bajo una



HOTEL







perspectiva en primera persona deberemos abrirnos paso a través de una ciudad futurista. Así, visitaremos numerosos edificios, e incluso viajaremos a bordo de una espectacular aeronave cuando tengamos que visitar otros rincones de la urbe.



En este título deberemos recorrer una ciudad futurista a bordo de una increíble aeronave. El virus acecha irremediablemente.

Nuestro avance en la aventura se producirá gracias a una serie de objetos que conseguiremos de las formas más variadas, como: buscar en la chaqueta de algún cadáver, hablando con algún delincuente de poca monta y, especialmente, resolviendo un montón de puzzles que servirán de llave para superar determinados momentos. El argumento es tan atractivo como el desarrollo de la historia. Se nos ha introducido un virus en la cabeza que, transcurridas dos horas, estallará. Nuestro objetivo no es otro que encontrar la forma de desactivar dicho virus, antes de que se cumpla el plazo previsto. Seguid el ejemplo del virus y no tardéis ni dos horas en ir a la tienda para adquirir este gran juego, ya que os abrirá un nuevo campo de diversión en el sorprendente ***CDi***.

THE SCOPE

TIEMPO PARA TODO







BURN: CYCLE
a tribeMedia production for PHILIPS

PHILIPS
CAP DISC
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 1
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Impresionantes rotaciones al más puro estilo de 7TH GUEST.

▲ Este nuevo lanzamiento no necesita el Digital Video Cartridge.



MUSICA

▲ Este apartado sigue la misma línea cyberpunk del juego.

▼ No tiene melodías excepcionales, pero cumplen perfectamente.



SONIDO FX

▲ Diálogos abundantes y de una calidad realmente exquisita.

▲ Un montón de sonidos electrónicos que te ayudarán en esta aventura.



JUGABILIDAD

▲ Una jugabilidad hipnotizante, que te atrapará por completo.

▼ Es fácil quedarse atascado en la complejidad del juego.

94

GLOBAL

93

La campaña de publicidad de este juego en Gran Bretaña está plenamente justificada. Fue considerado como uno de los diez mejores juegos del pasado C.E.S. de Chicago. La verdad es que no nos sorprende. Si quieres saber qué es el cyberpunk, con este título recibirás una lección magistral. Un gran lanzamiento que sorprenderá, sin duda, a más de uno.



LOS MEJORES 50 TRUCOS PARA MICROSOFT WINDOWS ■ ESPECIAL EDUCACION: PROGRAMAS PARA APRENDER ■ PRO SONIC 16: AÑADA UNA NOTA DE SONIDO A SU ORDENADOR ■ MULTIMEDIA: DANGEROUS CREATURES, 1994 GUINNESS, SPACE SIMULATOR Y MUCHOS MAS.



THE LION KING

Después de dejarnos boquiabiertos con las versiones de 16 bits, la compañía Virgin nos vuelve a sorprender con una espectacular puesta en escena de la última maravilla Disney para Master System y Game Gear.

EL PRECIO DE LA CORONA

LION KING es un juego de plataformas que contiene todas las rutinas gráficas y de programación del genial Dave Perry, el autor de GLOBAL GLADIATORS, COOL SPOT, ALADDIN, JUNGLE BOOK, THE PAGEMASTER, PITFALL y EARTHWORM JIM. Estos títulos se caracterizan por ser cartuchos de plataformas con un scroll impecable y una animación perfecta, basada en figuras animadas a mano.

Esta versión de **LION KING** está programada por **Syrox Developments**, un equipo desconocido que, a buen seguro, recordarán a partir de este momento todos los usuarios, después de examinar detenidamente esta impecable conversión. La estructura del

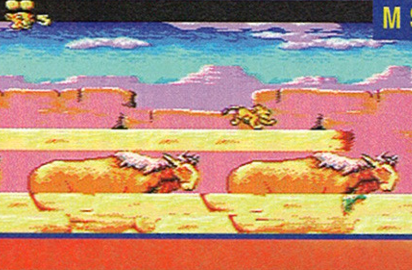
EL CEMENTERIO DE LOS ELEFANTES



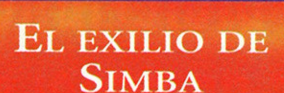




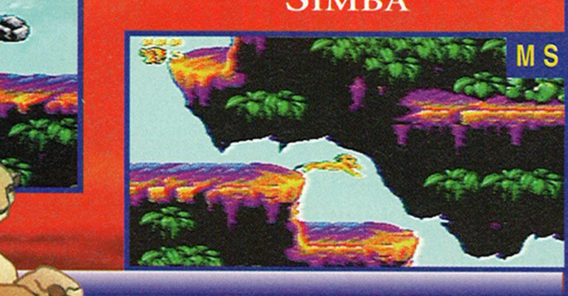
SIMBA EN LOS CABALLITOS





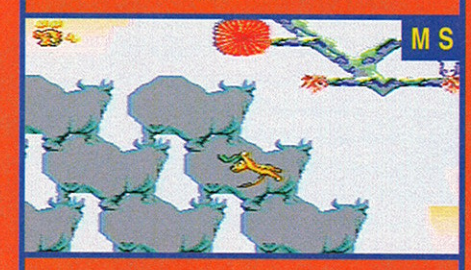


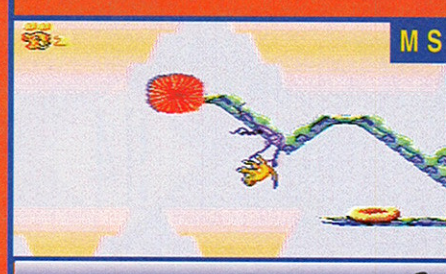
EL EXILIO DE SIMBA

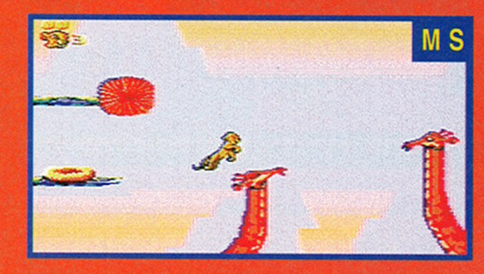


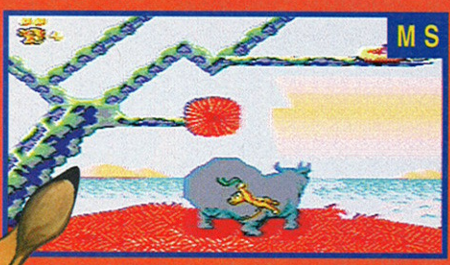


The mane event











cartucho es la típica de cualquier juego de plataformas, con algunas fases distintas como la estampida, y ciertos enemigo de final de fase.
El colorido es asombroso para los ocho bits y las animaciones son, sin duda, las mejores que se han visto hasta la fecha en estos formatos.
También hay que resaltar el esfuerzo realizado por los

The Pridelands



Hakuna Makuna







MASTER SYSTEM



VIRGIN
SYROX DEVELOPMENTS
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Posiblemente las mejores animaciones hasta la fecha en Master System.

▲ Gran colorido y detalle en todas las fases de este magnífico juego.



MUSICA

▲ Gran variedad de melodías extraídas directamente del filme.

▲ Las músicas reproducen perfectamente la banda sonora de la película.



SONIDO FX

▲ Los efectos de sonido son los apropiados para este juego.

▼ Son muy poco originales, aunque cumplen con su cometido.



JUGABILIDAD

▲ La dificultad es la justa para los más pequeños de la casa.

▼ El control del personaje es un tanto confuso en ciertas situaciones.

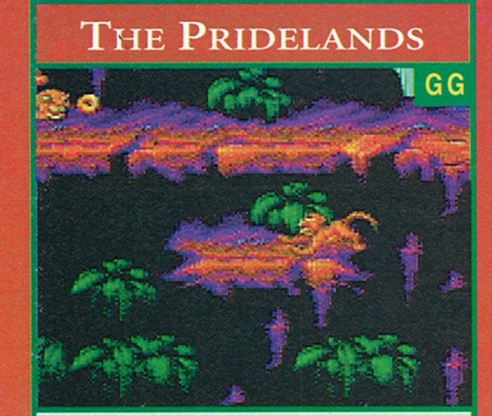


GLOBAL 87

A pesar de la escasez de lanzamientos para Master System, los nuevos títulos siguen teniendo una calidad indiscutible. LION KING demuestra una vez más que los cartuchos para 8 bits pueden rozar la perfección, y acercarse peligrosamente a las entregas de 16 bits. Una superproducción de Virgin. Imprescindible para todos los usuario que se precien.



THE PRIDELANDS



THE MANE EVENT



EL CEMENTERIO DE LOS ELEFANTES





músicos para adaptar la banda sonora de la película a la consola. Incluso, los responsables de este apartado han conseguido que algunas melodías sean más pegadizas que en la entrega para ***Mega Drive***. Por cierto, es necesario mencionar la espectacularidad de la fase de bonus (casi idéntica a la versión para los 16 bits de **Sega**).

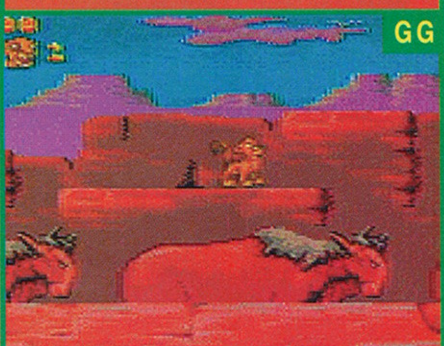
El punto más flojo de las versiones de ***Master System*** y ***Game Gear*** es quizá la fase de la estampida, ya que por limitaciones técnicas obvias se ha prescindido de la perspectiva en 3D, y se ha optado por una fase al estilo SUNSET RIDERS con perspectiva lateral, aunque los ñus se mueven de un modo similar a los caballitos de feria.

El otro punto negativo, aunque sólo en la versión de ***Master System***, es el scroll, que dificulta muchísimo el control del personaje central.

A pesar de estos dos detalles, **LION KING** es un espectacular arcade que causará estragos entre los amantes a la buena programación.

THE PUNISHER

SIMBA EN LOS CABALLITOS



EL EXILIO DE SIMBA







VIRGIN
SYROX DEVELOPMENTS
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El colorido y los fondos son bastante mejores que en Master System.

▲ Resulta sorprendente el nivel gráfico de la fase de bonus.



MUSICA

▲ De lo mejorcito que hemos oído nunca en una Game Gear

▼ En algunos momentos es interrumpida por los efectos de sonido.



SONIDO FX

▲ Los efectos de sonido resultan muy aceptables en todo el juego.

▼ Sin embargo, no alcanzan el nivel de calidad de las músicas.



JUGABILIDAD

▲ El scroll y la mayor rapidez la hacen más jugable que en Master.

▼ El tamaño de la pantalla hace que nos perdamos algunos detalles.



GLOBAL 90

Por una vez, y sin que sirva de precedente, una compañía marca las diferencias entre Master System y Game Gear con una versión que derrocha colorido por los cuatro costados. Además, esta entrega de LION KING cuenta con un impecable scroll y un control más adecuado del personaje. Estamos, sin duda, ante uno de los mejores arcades del año.





La Familia Addams
La Tradición Continúa
Familia Addams
Tradición Continúa
REGALAMOS
25 PELICULAS
SUPER JUEGOS y CIC te dan la oportunidad de ganar una de las 25 cintas de video de esta estupenda película. Para conseguirlo sólo tienes que rellenar el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) y mandarlo antes del 31 de diciembre a : Ediciones Mensuales, S.A. - Revista SUPER JUEGOS - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre la referencia << Concurso Adams II >>.
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
CIC
NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C.P.:
TEL.:

DYNAMITE HEADDY

UNO DE LOS LANZAMIENTOS ESTRELLA DE SEGA PARA ESTE INVIERNO IRRUMPE EN GAME GEAR DE LA MANO DE TREASURE. ESTA IMPRESIONANTE CONVERSION SOBRESALE ESPECIALMENTE POR LA ORIGINALIDAD DEL PERSONAJE Y POR SU MAGNIFICO SCROLL.

NO TE ROMPAS LA CABEZA

Hace escasamente tres meses los usuarios de ***Mega Drive*** se vieron sorprendidos por un nuevo personaje. Su nombre era Headdy y su rasgo característico la posibilidad de utilizar la cabeza para realizar las más diversas acciones. Su aspecto desgarbado no ha sido un obstáculo para que, gracias a la imaginación de los programadores, se convierta en uno de los platos fuertes para la próxima temporada. A partir de













CARATULA



PRESENTACION

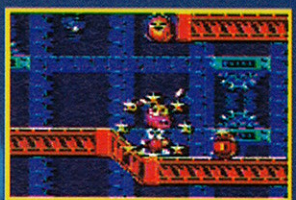


MAPA





CABEZAS


de cerdo


golpeadora



soñolienta


super cabeza


cabeza vacía

JEFES









ahora, esta curiosa mascota se introduce en el mundo de las portátiles gracias a una de las mejores conversiones que se han realizado hasta la fecha. El ambiente en el que se mueve Headdy sigue siendo el de los escenarios del Teatro Tesoro, a cuyos títeres debe rescatar de las manos del poderoso Dark Demon. La aventura cuenta con seis actos o niveles, divididos en 14 fases, entre las que aparecen enemigos finales difícilmente doblegables. Muchas de estas fases están basadas en las de la versión para 16 bits, y otras son iguales, aunque se introducen algunas novedades en los retos planteados. La calidad técnica en gráficos y sonido es impresionante, destacando el rápido y suave scroll, junto a un vivo colorido. La variedad de situaciones también está presente, lo que obliga a recurrir a los diferentes tipos de máscaras que permiten al protagonista adquirir mayor poder ofensivo, o elevar su agilidad. Como única carencia señalar que no es posible utilizar passwords. Este hecho eleva considerablemente la dificultad del juego. Para superarlo no queda otra solución que usar la cabeza.

JAVIER ITURRIOZ

CONTINUAR PARTIDA



GRUPO PROGRAMADOR



SEGA	
TREASURE	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	14
CONTINUACIONES	0
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Magnífico scroll en todas y cada una de las fases del juego.

▲ Impresionante paleta cromática. El colorido es formidable.



MUSICA

▲ Las melodías son muy animadas durante toda la aventura.

▼ No tiene una gran variedad, aunque sí cambia el ritmo.



SONIDO FX

▲ Los efectos sonoros cumplen la misión encomendada.

▼ Es, sin lugar a dudas, el aspecto más flojo de este cartucho.



JUGABILIDAD

▲ Gran variedad de situaciones, y una magnífica jugabilidad.

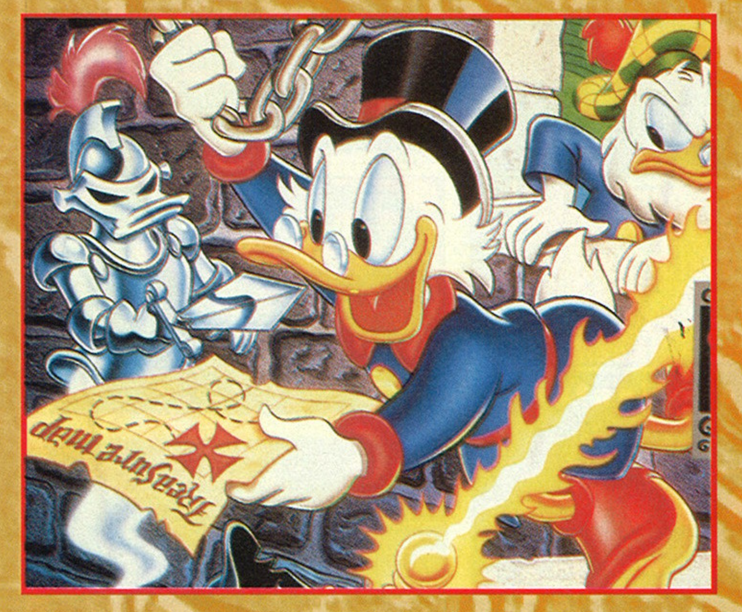
▼ Al no tener passwords, resulta muy difícil de completar.



GLOBAL 92

Treasure es la compañía responsable de una de las mejores conversiones realizadas para los 8 bits de Sega. El polifacético Headdy protagoniza un arcade plagado de plataformas, que se sitúa entre los más destacados cartuchos para esta portátil. Sin duda, estamos ante un auténtico prodigio de diversión y jugabilidad sin límites.





DuckTales 2

La última creación para Game Boy de Capcom ya está en nuestras manos. DUCKTALES 2 utiliza el mismo sistema de juego que la primera entrega, aunque incluye ciertas novedades que incrementan el nivel de calidad de este título. Además, la jugabilidad de este cartucho está fuera de toda duda. La diversión está servida.

EL NUEVO PROYECTO DE GILITO

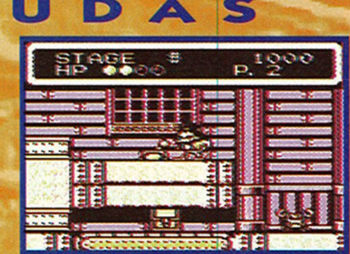
La primera entrega no contaba con excesivas novedades para considerarle un juego original. Sin embargo, podemos afirmar que su nivel de jugabilidad era proporcional a su número de niveles, a sus gráficos, a sus animaciones y a la partitura original. En **DUCKTALES 2** no han sido muchas las innovaciones incluidas. Sólo pequeños detalles, como el nuevo sistema de recolección de cofres y objetos, o la búsqueda de pequeñas habitaciones ocultas en el interior de laberínticos mapeados dan un toque de distinción a un título que, tras la primera impresión, puede parecer muy similar a su predecesor. Y esta es una de las mayores garantías que este título nos puede ofrecer. **DUCKTALES 2** cuenta con cinco niveles distintos, que pueden incrementarse a seis si, como todo parece indicar, existe un nivel secreto al que se accede con la ayuda de los distintos pedazos de mapa. Cada nivel tiene sus propios escenarios, realizados con un gusto exquisito, para entrar en la habitación secreta.



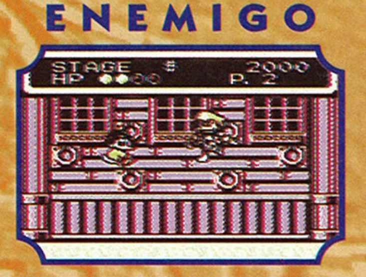



BERMUDAS

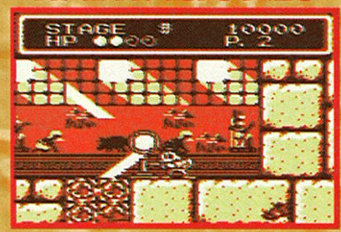




ENEMIGO



HABITACIONES

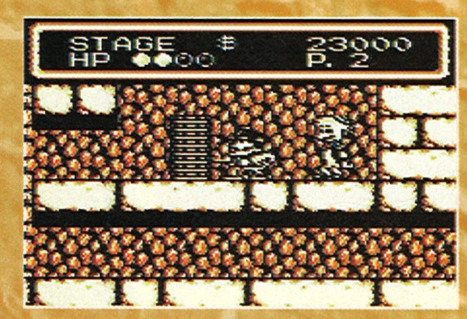


Encontraremos todo tipo de enigmas y una nueva porción del mapa del tesoro.

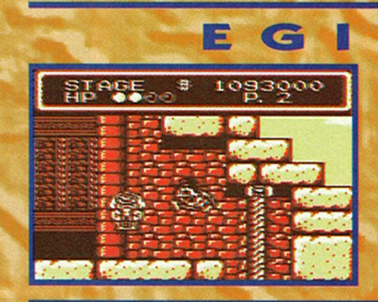
INVENTARIO



El inventario de los objetos aparecerá al pulsar START durante el juego.



EGIPTO



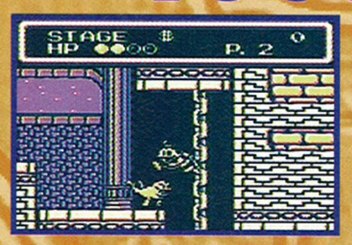


ENEMIGO

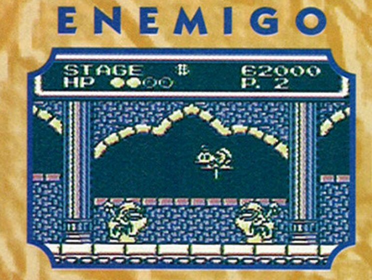




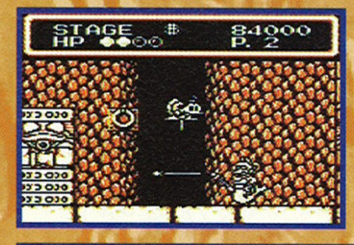
ESCOCIA




ENEMIGO



MU




ENEMIGO



LA TIENDA



Al completar un nivel, accederemos a una pantalla para comprar ciertos ítems.



Además, se han añadido nuevos objetos (gafas infrarrojas o flechas) para dotar a la aventura de algo más de contenido. Los movimientos de Gilito también se han visto incrementados, destacando la posibilidad de arrastrar determinados objetos ya establecidos. **DUCKTALES 2** posee todos los requisitos para consolidarse como una alternativa ante los grandes lanzamientos por su calidad y su magnífico tratamiento.

J.C. MAYERICK

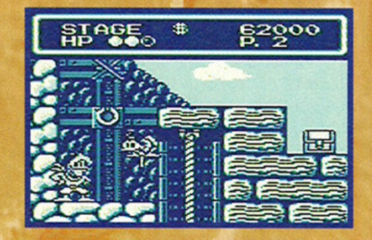
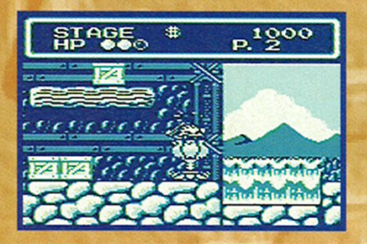
TESOROS



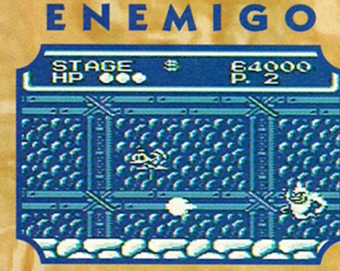
Su único valor radica en la cantidad de dinero que se sumará a nuestro contador.



NIAGARA

ENEMIGO

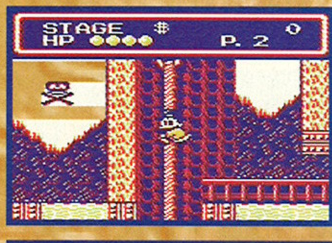
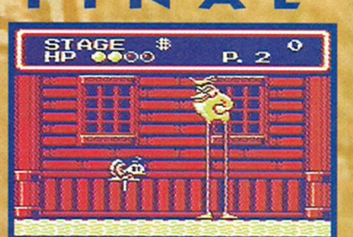


FINAL






NIVEL FINAL

Disney's DuckTales 2 — PRESS START

NINTENDO
CAPCOM
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ VARIABLES
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los decorados tienen un estilo muy particular.

▼ El flickering aparece en demasiadas ocasiones.



MUSICA

▲ La melodía de la serie está bien reproducida.

▼ No son muchas las melodías que incorpora el juego.



SONIDO FX

▼ Nos debemos conformar con los clásicos sonidos.

▼ Carece de un mejor tratamiento en este aspecto.



JUGABILIDAD

▲ Mantiene la jugabilidad de su predecesor.

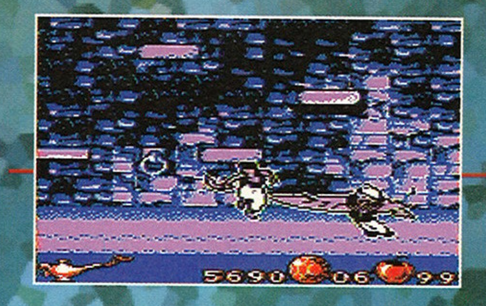
▲ Las innovaciones acentúan este apartado.



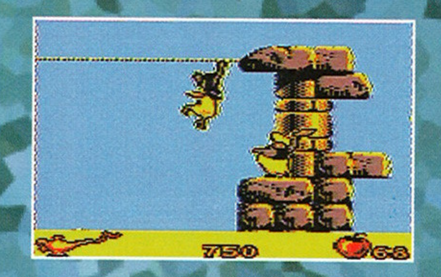
GLOBAL 88

Capcom ha realizado una muy digna segunda parte que, para regocijo de sus incondicionales, no varía prácticamente con respecto a la primera entrega. Si has disfrutado con la anterior aventura del tío Gilito, ésta es la oportunidad de volver a invertir tu tiempo libre en una buena causa.

Aladdín

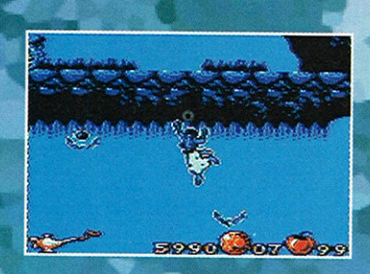


Aunque esta versión para Game Boy aparece con un año de retraso, nadie podía pensar que la calidad de este nuevo ALADDIN llegase a ser tan elevada. Sin embargo, es una lástima que el defecto de la velocidad dé al traste con todo lo demás.

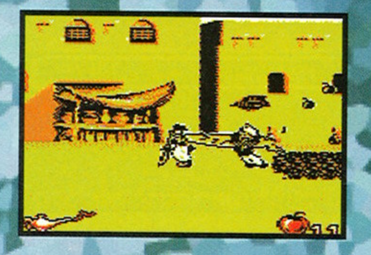


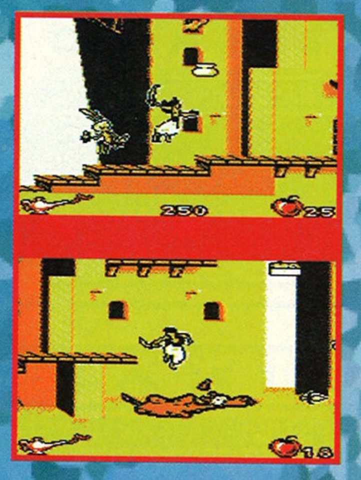


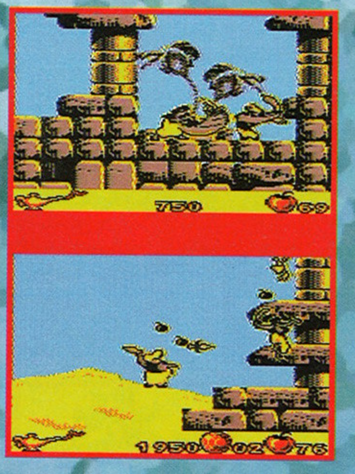
Los programadores de este gran lanzamiento han pretendido adaptar íntegramente la versión para ***Mega Drive*** que consiguió un éxito notable. Por eso, no se han escatimado medios para conseguir que **ALADDIN** tenga unas animaciones impresionantes, o para que el mapeado de los distintos niveles sea exactamente igual al de los 16 bits de **Sega**.

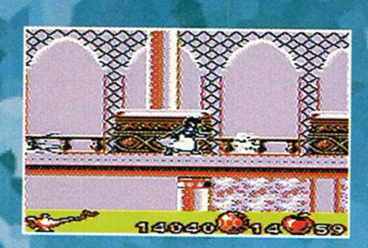


Este cartucho puede ser utilizado con el ***Super Game Boy***, lo que nos proporcionará un precioso marco de pantalla y distintas paletas para cada uno de los niveles del juego. También se han incluido la pantalla del mercader y la de los bonus del genio. La factura que debemos pagar por tanto lujo es importante, ya que su pésimo scroll parece sacado de uno de aquellos programas de principio de los ochenta.





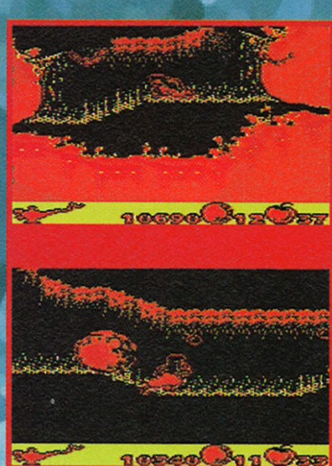






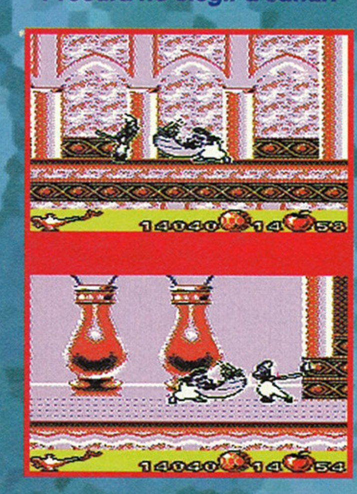
UN GENIO DE BOLSILLO



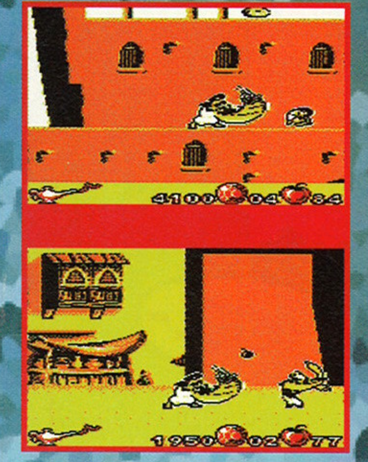




Recoger el ítem con forma de genio nos proporcionará la posibilidad de conseguir vidas extras y otros ítems una vez finalicemos el nivel. Procura no elegir a Jaffar.





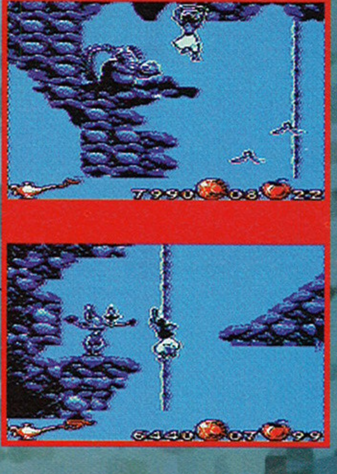






Semejante fallo deriva en la lentitud de movimientos de nuestro personaje. Las músicas son el producto de la sobresaliente adaptación realizada sobre las partituras originales. Con tal cúmulo de virtudes, no es extraño que nos lamentemos por el resultado final de un cartucho, que no alcanza la calidad deseada.

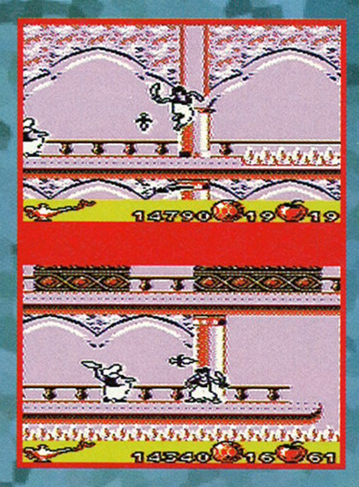
J.C.MAYERICK







Si recogemos un número determinado de gemas, y al encontrarnos con el mercader, podremos elegir entre comprar una vida extra o un deseo del genio.





VIRGIN GAMES	
VIRGIN GAMES	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Los escenarios reproducen a los de Mega Drive.

▼ El flickering, en ciertos momentos, es insoportable.



MUSICA

▲ Buenas adaptaciones de las partituras del filme.

▼ Pueden resultar demasiado repetitivas y monótonas.



SONIDO FX

▼ Es el aspecto más flojo del juego, junto al scroll.

▼ Son escasos y se limitan a simples pitidos.



JUGABILIDAD

▼ La mala calidad del scroll define el desarrollo.

▼ Por este motivo se va al traste un juego maravilloso.



GLOBAL 81

Es una verdadera lástima. La innegable calidad de sus gráficos, animaciones, músicas, mapeado y la posibilidad de ser utilizado en la Super Game Boy de Nintendo se vienen abajo cuando nos damos cuenta del lamentable scroll que nos acompañará durante todo el juego.

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!

canadian

MEGA - OFERTAS DE DICIEMBRE



24.990.-



9.990.-



14.990.-

SEGA MEGADRIVE















DYNAMITE H.	9990 Pts.
JURASSIC PARK	9990 Pts.
P.B. GOLF	9990 Pts.
ETERNAL CHA.	5990 Pts.
SONIC & KN.	10990 Pts.
URBAN STRIKE	8990 Pts.
VIRTUA RACING	11990 Pts.
THE OTTIFANTS	8990 Pts.
S.STREET F.III	11990 Pts.
STR. RAGE 3	9990 Pts.
LIBRO SELVA	9990 Pts.
M. KOMBAT II	9990 Pts.
SONIC 3	10990 Pts.
NBA LIVE '95	9990 Pts.
FIFA S. '95	8990 Pts.

SEGA MEGA-CD



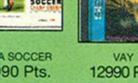








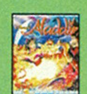
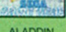




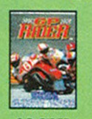


FIFA SOCCER	8990 Pts.
VAY	12990 Pts.
JOHNNY ROCK	12490 Pts.
BATTLECORPS	9990 Pts.
JURASSIC P.	9990 Pts.
PRIZE FIGHTER	9990 Pts.
DUNE	9990 Pts.
TIME GAL	3990 Pts.
PRINCE PERSIA	3990 Pts.
REBEL ASSAULT	10990 Pts.
MYSTERY M.	9990 Pts.
F-1	9990 Pts.
MICROCOSM	9990 Pts.
DOUBLE SWITCH	11990 Pts.
POWERMONGER	8990 Pts.

SEGA GAMEGEAR

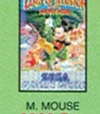











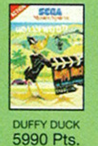


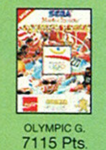

ALADDIN	6990 Pts.
DYNAMITE H.	5990 Pts.
DAFFY DUCK	5990 Pts.
MICROMACH.	9990 Pts.
EL REY LEON	9990 Pts.
G.P. RIDER	5990 Pts.
DR. ROBOTNIK	5990 Pts.
F-1	5990 Pts.
S.SPACE INV.	5190 Pts.
OTTIFANTS	2990 Pts.
CHUCK R. 2	2990 Pts.
M. MOUSE	3990 Pts.
HULK	5990 Pts.
SONIC SPINB.	9990 Pts.
ROBOCOP V T.	5990 Pts.

SEGA MASTER SYSTEM











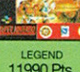




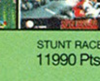
PATO DONALD	2990 Pts.
ROBOCOP V. T.	2990 Pts.
TAZMANIA	5990 Pts.
ALADDIN	6990 Pts.
DUFFY DUCK	5990 Pts.
MICROMACH.	4450 Pts.
F1	5990 Pts.
OLYMPIC G.	7115 Pts.
ECCO DOLPH.	5890 Pts.
WIMBLEDON II	4990 Pts.
M.OF COMBAT	5990 Pts.
SONIC CHAOS	4990 Pts.
D. SPEEDTRAP	9990 Pts.
DRACULA	2990 Pts.
ST. RAGE 2	3990 Pts.

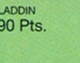
SUPER NINTENDO

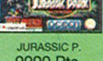




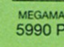



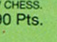


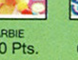
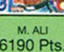
DRACULA	2990 Pts.
W.C. USA 94	4990 Pts.
EL REY LEON	11490 Pts.
LEGEND	11990 Pts.
KING OF DR.	11990 Pts.
S. METROID	10990 Pts.
LEMMINGS 2	12995 Pts.
DONKEY K.C.	11990 Pts.
STUNT RACE	11990 Pts.
SHAQ-FU	12990 Pts.
B HULL HOCKEY	12990 Pts.
ALADDIN	9990 Pts.
JEOPARDY!	2990 Pts.
FINAL FIGHT	9990 Pts.
JURASSIC P.	9990 Pts.

GAMEBOY



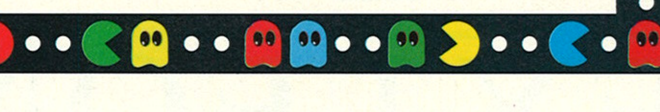



LIBRO SELVA	5990 Pts.
TAZMANIA II	5990 Pts.
TETRIS 2	5990 Pts.
DONKEY KONG	5990 Pts.
MEGAMAN 4	5990 Pts.
NEW CHESS.	5490 Pts.
N. MANSELL	6990 Pts.
WARIO LAND	5990 Pts.
BARBIE	5290 Pts.
M. ALI	6190 Pts.
BATMAN	5990 Pts.
BATTLETOADS	5490 Pts.
TITUS	5490 Pts.
FELIX CAT	2990 Pts.
MORTAL K. 2	2990 Pts.

¿DONDE ESTA WALLY?

Si hay un personaje que haya calado hondo en el corazón de los nostálgicos de los videojuegos, ese es, sin duda, Wally. El y su pandilla se empeñaron en demostrar que los arcades no lo eran todo en este mundo. Así, protagonizaron una serie de títulos que pasarían a ser conocidos como videoaventuras. El éxito cosechado por éstos es, simplemente, indiscutible.



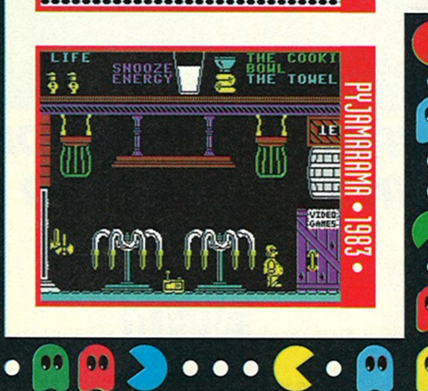
Los comienzos del veterano *Spectrum* vinieron amenizados por la presencia de un excéntrico personaje, creado por **Mikro-Gen**, cuya mayor obsesión consistía en resolver los problemas que los demás provocaban. Este sujeto protagonizó un total de cinco títulos que, muy pronto, pasarían a constituir la piedra angular de un género conocido con el nombre de videoaventuras.

En cada uno de estos títulos Wally sufría una odisea distinta. En AUTOMANIA (1983), el simpático protagonista debía enfrentarse a los peligros de un endemoniado taller mecánico. Más tarde, en PYJAMARAMA (también 1983) un profundo sueño le obligaría a buscar el camino a la Luna donde, supuestamente, se encontraba la llave de su despertador. En EVERYONE'S A WALLY (1984), el título estrella de la compañía, Wally se enfrenta a los problemas que ocasiona una ciudad en pleno caos. HERBERT'S DUMMY RUN (1985) cuenta la historia de Herbert, hijo de Wally, que debe encontrar a sus padres en el interior de unos grandes almacenes. Por último, THREE WEEKS IN PARADISE (1986) narra la aventura de la familia Wally en una isla desierta, repleta de caníbales dispuestos a todo.

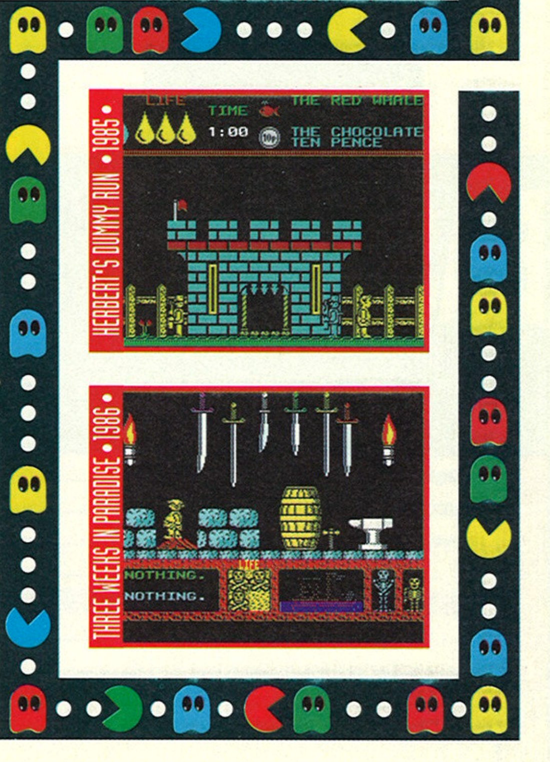
La compañía **Mikro Gen** no se prodigó excesivamente después de programar estos juegos. Tan sólo títulos como EQUINOX, STAINLESS STEEL o FROST BYTE (estos dos últimos arcades puros) salieron de dicha factoría.

J.C.MAYERICK

AUTOMANIA • 1983 •



PYJAMARAMA • 1983 •



HERBERT'S DUMMY RUN • 1985 •

THREE WEEKS IN PARADISE • 1986 •



EVERYONE'S A WALLY • 1984 •





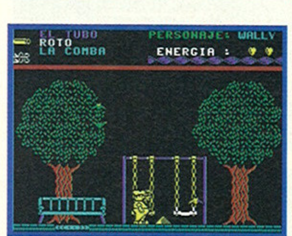


Everyone's a Wally



COMPAÑIA: Mikro-Gen PAIS: Reino Unido
AÑO: 1984 SOPORTE: Spectrum

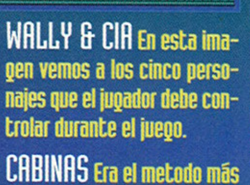
El auténtico bombazo para **Mikro-Gen** llegó en 1984, tras el lanzamiento de la primera videoaventura en la que se podía controlar a un total de cinco personajes distintos. Esta opción multiplicaba por cinco la complejidad de un título, que ocupó en su día miles y miles de lineas de texto en los consultorios de las distintas revistas especializadas. En **EVERYONE'S A WALLY**, el protagonista se enfrentaba a un auténtico caos en su ciudad. Su objetivo en este juego radicaba en restablecer todos los servicios que permitían a la urbe funcionar correctamente. Los gráficos contaban con un colorido digno de mención que, pese a la sencillez de todos sus escenarios, recreaban a la perfección el espíritu de calidad y diversión de toda la saga.









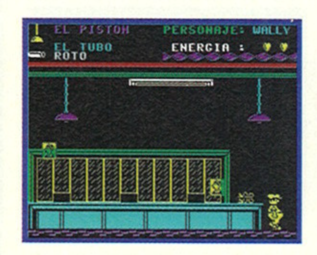


WALLY & CIA En esta imagen vemos a los cinco personajes que el jugador debe controlar durante el juego.

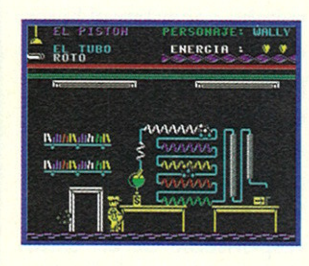
CABINAS Era el metodo más sencillo y, a la vez, más complicado de moverse por los distintos barrios de la ciudad.



EL PUERTO Una de las estancias más bonitas del juego se corresponde con el puerto. En ella se encontraba, además, uno de los accesos a la temida cloaca del tibu-





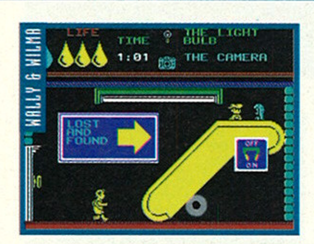






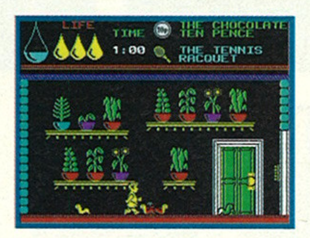
De esta forma se presentaba Wally en compañía de los suyos. Con ese aspecto de trabajador nato, amante de los partidos de los domingos, Wally debía enfrentarse a un auténtico caos que, como último objetivo, le llevaría a conseguir la combinación de la caja fuerte para poder cobrar los servicios prestados a la villa.

HERBERT'S DUMMY RUN

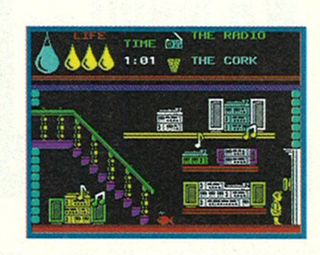




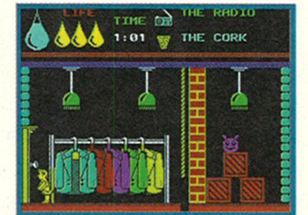




Herbert, el travieso primogénito de nuestro protagonista de hoy, contaba con el papel estelar en la cuarta entrega que los chicos de **Mikro Gen** programaron en 1985. La vuelta al viejo sistema de juego que utilizaba PYJAMARAMA (en el que se controlaba a un único personaje), se veia contrarrestada por el extenso mapeado de todo el juego, el ingenio de los distintos puzzles y, sobre todo, por unos gráficos que combinaban a la perfcción la esencia de las dos videoaventuras anteriores. Todo un lujo.

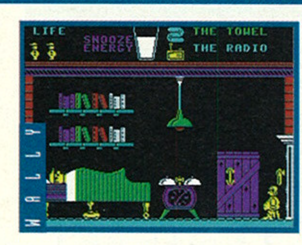


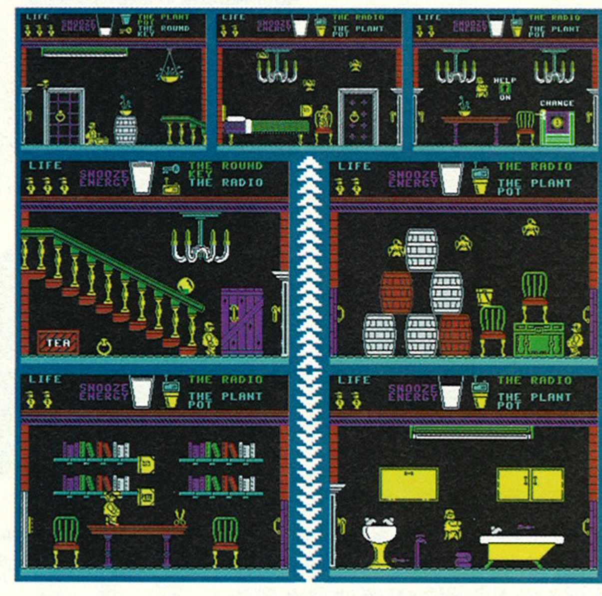




COMPAÑIA: Mikro-Gen · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985 · SOPORTE: Spectrum

PYJAMARAMA





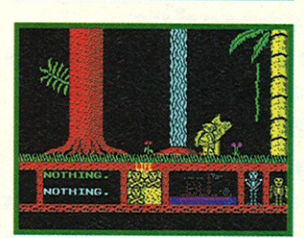


Con este título se ponía en marcha el nuevo sistema de aventuras que **Mikro Gen** pondría de moda por aquella época. Este consistía en distribuir infinidad de objetos por todo el mapeado. Wally tan sólo podía transportar dos elementos a la vez. Con esta importante traba es fácil imaginar lo complicado que resultaba encontrar el lugar exacto, en el que nuestro personaje debía depositar el objeto correcto. La realización gráfica, genial para aquellos tiempos, fue, en gran medida, la responsable de un éxito sin precedentes, que obligaría a su productora a exprimir hasta la saciedad un sistema de juego realmente revolucionario.

COMPAÑIA: Mikro-Gen · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1983 · SOPORTE: Spectrum



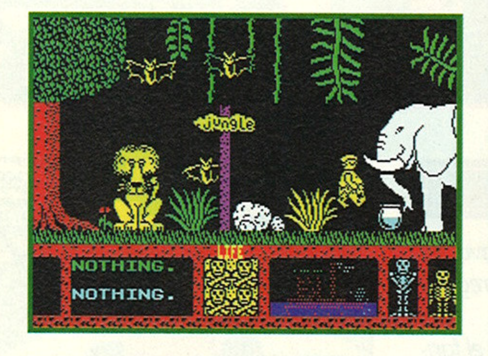




THREE WEEKS IN PARADISE tuvo el dudoso honor de poner el fin a una saga que necesitará mucho tiempo para ser superada. Tras el resbalón de SHADOW OF THE UNICORN, la maltrecha economía de la productora se resintió de un modo considerable, provocando en poco tiempo una grave falta de buenos lanzamientos. Dentro de lo que es el juego en sí, debemos hacer mención al notable incremento en la calidad de los gráficos que, además de tratar con extrema maestría las reducidas posibilidades de un ordenador como el ***Spectrum***, ambientaba a la perfección el carácter salvaje que la localización del título requería. Sin llegar a las elevadas cotas de dificultad que exhibía el genial EVERYONE'S A WALLY, este **THREE WEEKS IN PARADISE** basaba su éxito en la perfecta integración de cada uno de sus aspectos técnicos, conjugando un programa que, pese a llegar en los años de declive del ***Spectrum***, dio mucho que hablar entre los usuarios de este soporte. Desde luego, méritos no le faltaban a este juego.

HERBERT

Herbert, el primero de los personajes que Wally debía rescatar, se encontraba en el interior de una cacerola escoltada por dos fieros leones. Para rescatarle, Wally necesitaba del ingenio y de algún que otro objeto con el que sonseguir espantar a tan tiernos animales. La aventura, de cualquier forma, solo había comenzado.



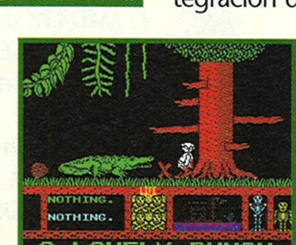


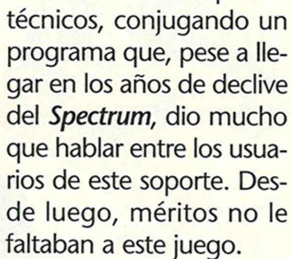
WILMA

Wilma era el segundo de los personajes que Wally debía rescatar en esta aventura. Para lograr su objetivo, Wally debía encontrar a la dichosa flecha con la que cortar la liana que mantenía a Wilma colgada por los pies. Antes, como es obvio, había que completar la mayor parte de una odisea tremendamente difícil.











Wally, esta vez sí, tenía la posibilidad de recoger el objeto sobre el que se situaba. Este hecho facilitaba notablemente la labor de esquivar a los distintos enemigos que pululaban por la pantalla. Este título nos permitía, además, suprimir el odioso baile de atributos que tan famoso se hiciese en el Spectrum.

LINEA

Feliz Navidad, porque seguramente muchos de vosotros estaréis a punto de gozar de las tan esperadas vacaciones. Supongo que tendréis la incertidumbre de en qué gastar vuestro dinero recolectado con tanto esfuerzo (ejem). Quizá en esta sección encontraréis la solución a vuestras dudas. Mándad vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿En qué me gasto el dinero en estas Navidades?, esta es sin duda la pregunta que os estaréis haciendo la mayoría de todos vosotros.
Para mí la respuesta es bastante fácil, aunque todo dependerá del dinero que estéis dispuestos a gastaros. Si sois usuarios de Super Nintendo, el gorila de moda, DONKEY KONG COUNTRY, debe ser vuestra elección. Si vuestra consola es una Mega Drive y tenéis dinero suficiente, corred como locos a por el 32X. Si disponéis de las dos consolas, la mejor relación calidad-precio la tiene DONKEY KONG COUNTRY, aunque cara al futuro, y como pasaporte a los nuevos tiempos, la consola Mega Drive 32X puede dar más juego.



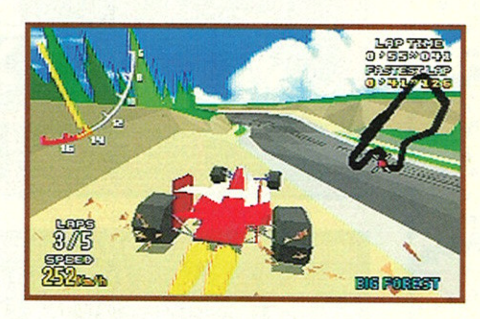




ANGELITO

Compañero, soy un chaval de veinte años y unas preguntas misteriosas:
*1)¿Dónde puedo encontrar el fantástico y genuino DOUBLE DRAGON de **Mega Drive**?*
2) ¿Teniendo el FIFA SOCCER, te comprarías el FIFA 95?
*3) ¿Qué tal el HOOK de **Mega Drive**?*
*4) ¿**MD32X** o **Saturn**?*
5) En ACTRAISER 2, ¿dispara el ángel como Sir Arthur en GHOUL' S AND GHOST?
6) Dame tu opinión de FLINK, HAVOC y SILVESTRE Y PIOLIN.
7) ¿Qué tal está el SKYBLAZER?





8) ¿Qué tengo que hacer con el SHINING FORCE 1?
*9) Dime tus cinco juegos preferidos en **Super Nintendo**.*

Angel Herrera, Toledo.

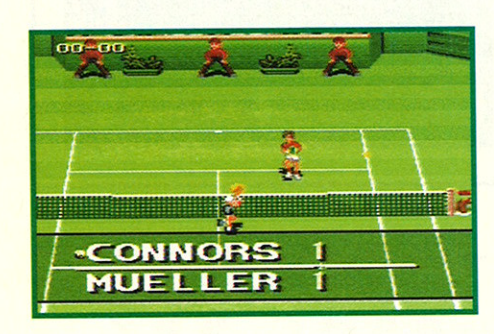
Aquí tienes mis respuestas: 1) Está descatalogado, busca en el mercado de segunda mano.
2) Si eres un fanático de las opciones y de nuevos equipos, sí. Pero si sólo te interesa el juego en sí, no.
3) Normalito.
4) ***Saturn***, of course.
5) No.
6) Son tres buenos juegos. Quizá me guste más el HAVOC.
7) Me gustó mucho.
8) Conectarlo a la consola, jugarlo y, si puedes, tratar de acabarlo.

9) ZELDA, SOCCER SHOOT-OUT (de próxima aparición), DONKEY KONG COUNTRY, SECRET OF MANA Y SUPER MARIO KART. Que no te falte ni uno.

CRISTENIS

*Estimado The Scope, ante todo felicidades por vuestra súper revista. 1) Tengo una **Mega Drive** y una **Super NES**, ¿qué juego de tenis me compro, SMASH TENNIS, PETE SAMPRAS o JIMMY CONNORS?*
*2) ¿Existe algún juego de golf de **Mega Drive** o **Super NES** que se pueda comparar al PGA TOUR GOLF de **Mega Drive**?, ¿qué tal es la versión **3DO** de este fantástico juego?*
3) ¿Qué juego es más largo, el SUPER METROID o THE SECRET OF MANA?
4) ¿Cuáles de las nuevas consolas serán compatibles con Midi y tendrán software para composición de música?
*5) ¿Cuánto costarán los juegos de **3DO** cuando distribuya **Panasonic** esta consola en España?*

Cristina Fernández Herrera, Cádiz.



Me has dejado sorprendido con tus preguntas (mándame una foto y tu teléfono).
1) Los tres son fantásticos, pero quizá el JIMMY CONNORS es el que más me gusta.
2) Ninguno, aunque a mi me agrada mucho el HOLE IN ONE. Gráficamente impresionante, pero menos jugable que la versión de ***Mega Drive***.
3) THE SECRET OF MANA.
4) Lo de la compatibilidad con Midi no tengo ni idea, y lo del software no han anunciado nada.
5) Costará entre ocho y diez mil pesetazas.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- La avalancha de títulos de calidad durante estas fechas.
- La expectación que han creado DONKEY KONG y la Mega Drive 32X.

TEMPLADO:

- La pertinaz sequía de nuevos títulos para consolas de 8 bits.

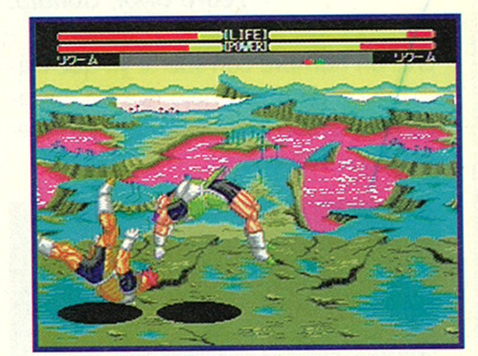
FRIO:

- La búsqueda infructuosa de la Saturn por los miembros de otras revistas.

ALQUILER Y DEMAS

*Me gustaría aclarar alguna duda: 1) ¿Va a salir algún juego de aventura gráfica para **Mega Drive** como INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA o DAY OF THE TENTACLE?*
2) ¿Qué opinas sobre el alquiler de videojuegos?
*3) ¿El DRAGON BALL Z II para **Mega Drive** es mejor que el DRAGON BALL Z?*

Bernardo Comas, Palma de Mallorca.

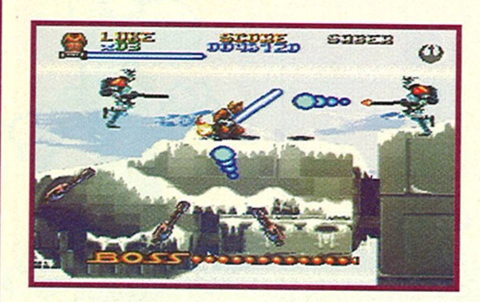


Intentaré solucionarlas: 1) Sí, el SCOOBY DOO. Hasta ahora, lo más parecido a una aventura gráfica en ***Mega Drive*** es el COSMIC SPACEHEAD de **Codemasters**.
2) Me parece fantástico y que otras compañías deberían seguir los pasos de **Columbia.** Nos beneficiamos los usuarios, las compañías y los videoclubs.
3) No conozco ningún DRAGON BALL Z II para ***Mega Drive***.



WARPZONE

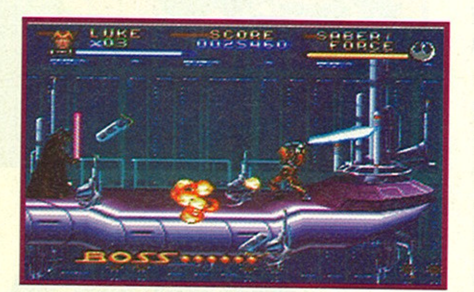
Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanza.



*Me resulta imposible acabarme SUPER EMPIRE STRIKES BACK para **Super Nintendo**. Puedes echarme una mano.*

Pedro Uriol, Gandía.

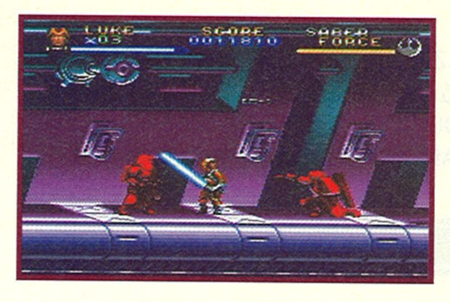
Eres un hombre con suerte ya que David Vivas de Bustarviejo nos ha enviado un montón de trucos sobre este juego. Aquí los tienes:



Para conseguir suficientes vidas como para acabarte el juego, realiza la siguiente combinación en la pantalla del título: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.
Si deseas poseer todos los poderes Jedi desde el principio, introduce este código en la misma pantalla: X, B, B, Y, X, A, A, X.



Si pretendéis obtener un número ilimitado de bombas térmicas, lo podréis conseguir introduciendo la siguiente clave: A, X, B, X, X, A, Y.
Para tener todos los poderes Jedi y un número ilimitado de bombas térmicas pulsa A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.
Si no quieres líos y buscas la batalla final contra Darth Vader, introduce esta clave A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.





Necesito ayuda para finalizar SUPER METROID. Tengo Game Genie y Action Replay.

Julio Fernández

Aquí tienes un par de códigos: 7E09A910 + 7E09A80F os dará todas las armas desde el principio del juego. 7E09A4AF + 7E09A5BF todos los items también desde el inicio.









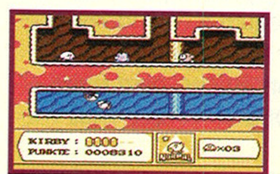
MASTER SYSTEM
RENEGADE

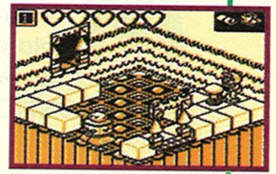




NES
KIRBY'S

GAME BOY
MONSTER MAX



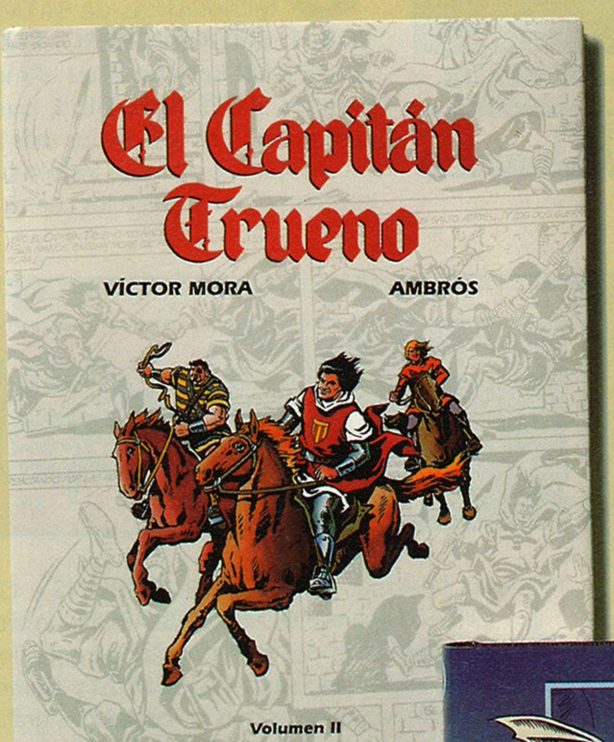




TRES OBRAS CLÁSICAS DEL CÓMIC QUE HACEN HISTORIA

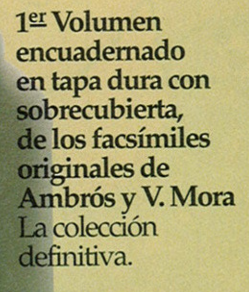
3 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación americana de la edición original.

2.500 P.V.P.



2 volúmenes encuadernados en tapa dura con sobrecubierta.
Recopilación de todas las aventuras cortas de Ambrós.

2.250 P.V.P.



1er Volumen encuadernado en tapa dura con sobrecubierta, de los facsímiles originales de Ambrós y V. Mora
La colección definitiva.

2.750 P.V.P.



DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

Se acerca la Navidad, y nada mejor para entrar con ganas en el nuevo año que una sabrosa lista de novedades y primicias mundiales. DEMON'S BLAZON y SUPER PARODIUS nos muestran la buena forma que mantienen Capcom y Konami con el paso de los años. Y como postre final, unas pantallas del arcade más esperado del próximo año: UNIRACERS.



SUPER NINTENDO
PARODIUS 2



KONAMI
JAPON
20 MEGAS

Cuando todavía no nos habíamos recuperado de las excelencias tecnolúdicas de BATMAN & ROBIN, BIKER MICE FROM MARS y SPARKSTER, **Konami** lanza al mercado japonés SUPER PARODIUS, que es la continuación de uno de los más brillantes *shoot'em up* de todos los tiempos. No contentos con incluir a los cuatro prota-





Tras la estela de GHOST & GOBLINS y GHOULS & GHOSTS aparece **DEMON'S BLAZON**, un tétrico arcade protagonizado por la impopular gárgola de GARGOYLE'S QUEST, espléndido cartucho para *NES* y *Game Boy*. **Capcom** ha exprimido una vez más las cualidades gráfico-sonoras de *SNES* para recrear este monstruoso arcade, que cruzará las fronteras occidentales bajo el nombre de DEMON'S CREST. Para potenciar este lanzamiento se ha optado por mezclar sabia-







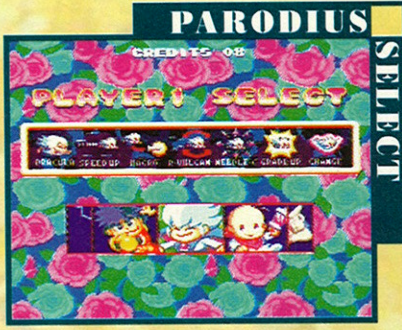


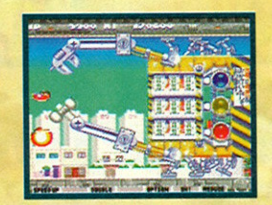




gonistas de la primera parte, **Parodius Team**, el grupo de programación especializado en esta saga, ha incluido siete personajes nuevos entre los que se encuentran Kid Dracula, un recién nacido, un cerdo y uno de los tres protagonistas de GOEMON WARRIOR (LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA). **Konami** mantiene muy alto el listón de calidad, destacando el sobresaliente apartado gráfico, la banda sonora y el sonido FX. El plato fuerte de **SUPER PARODIUS** es el extraordinario plantel de Final Bosses. No os olvidéis de este gran título porque pronto tendremos la oportunidad de disfrutar con la versión de ***Playstation***, totalmente idéntica a la recreativa que debutó hace un par de meses en todos los salones de Japón. Por cierto, DRACULA X: DEVIL´S CASTLE para ***SNES*** está al caer.









SUPER NINTENDO

DEMON'S BLAZON

16 MEGAS

CAPCOM

JAPON



INTRO

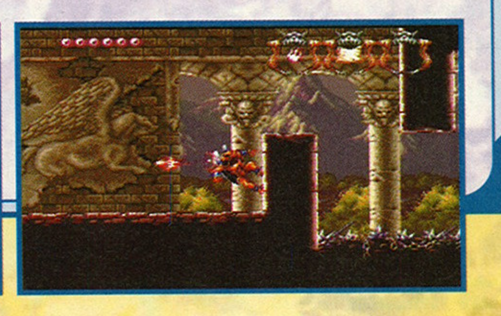




mente la acción con un poquito de estrategia al más puro estilo ACTRAISER 2. Para viajar de una fase a otra **Capcom** utiliza una vez más el siempre solicitado Modo 7, alcanzando cotas de gran brillantez. La intro pone de manifiesto el buen hacer de la compañía, gracias a una espléndida colección de pantallas con tonalidades sepia. No os desaniméis, porque faltan pocos meses para disfrutar con una de las obras cumbres de **Capcom** para el próximo año. La imponente gárgola de **Capcom** ha cumplido 16 bits.







THE REAL GAMEMASTER

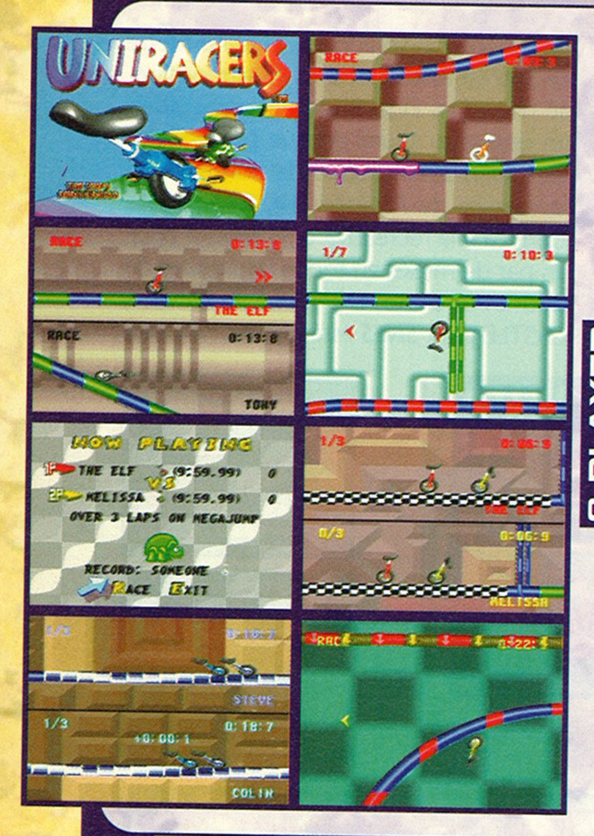
SUPER NINTENDO

UNIRACERS

16 MEGAS

NINTENDO

E.E.U.U.



Exclusiva mundial para todos los lectores de **SUPER JUEGOS**. El segundo título, que emplea tecnología **Silicon Graphics** para la elaboración de sus gráficos, ya está aquí. Los encargados de programar UNIRACERS han sido los muchachos de **DMA Design**, responsables entre otros de MENACER, BLOOD MONEY y los innumerables capítulos de la saga LEMMINGS. Aunque estas pantallas os puedan parecer de corte sencillo, el desarrollo de **UNIRACERS** es tan frenético y adictivo como SUPER MARIO KART y STUNT RACE FX, pero esta vez con monociclos. Muchas opciones, *Battery Backup* y un scroll de fábula se suman a las otras muchas virtudes de **UNIRACERS.** El próximo año más.

2 PLAYER



HIGH SCORES

MENU

MONOCICLOS

SUPER NINTENDO

KID CLOWN

8 MEGAS

KEMCO

JAPON

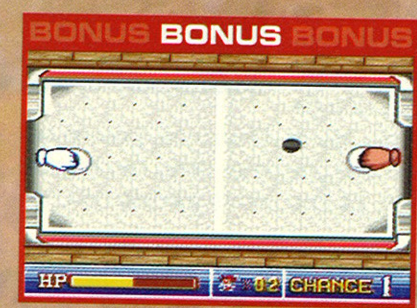






Kemco se ha caracterizado siempre por la variable calidad de sus lanzamientos. Recordad los mediocres BOMBUZAL y DRAKKHEN y la magnífica saga TOP GEAR. **KID CLOWN** adopta una perspectiva diagonal para presentarnos un impecable arcade, donde nuestro objetivo será llegar hasta la bomba antes de que lo haga la mecha. La calidad de los gráficos es sobresaliente y la perfección técnica es bastante cercana a las máquinas recreativas. **KID CLOWN** no os asombrará por su desarrollo, pero sí por su excelente jugabilidad.

BONUS BONUS BONUS











INTRO





EL REY DE LAS CONSOLAS SEGA





Si quieres convertirte en el rey de las consolas y ganar un pack que consiste en:

1 Megadrive,
1 Mega-CD,
1 MD 32X,
1 convertidor de Master System para Megadrive,
y 1 Game Gear.

Sólo tienes que grabar en una cinta tu propia versión de la canción del Rey León, rellanar el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) y mandarlo antes del 31 de diciembre a: Ediciones Mensuales, S.A. - Revista SUPER JUEGOS - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre <<Concurso Sega Pack>>.

SUERTE Y QUE GANE EL MEJOR

NOMBRE:	APELLIDOS:
DOMICILIO:	POBLACION:
PROVINCIA:	C.P.: TEL.:

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Resulta sorprendente que un juego de esta calidad no pare de ofrecer sorpresas a sus numerosos seguidores, meses después de su salida al mercado. En esta sección, os proporcionamos una nueva entrega con los más interesantes secretos de este título. ¿Quién da más?



MORTAL KOMBAT II

PERSONAJES OCULTOS

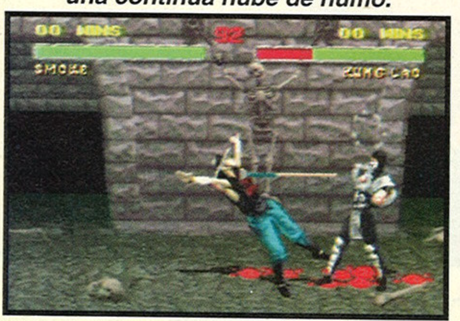
MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO

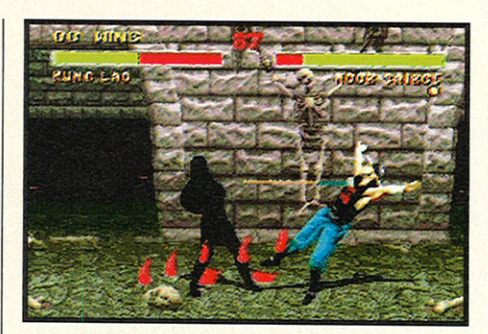
• •SMOKE• •

Este misterioso personaje, pariente lejano de Scorpion, y que ostenta sus mismos poderes (excepto el arpón), espera impacientemente que algún osado competidor luche contra él. Para conseguirlo bastará con disputar un combate en el escenario The Portal (tanto a uno como a dos jugadores), utilizando sólo el uppercut. Cuando aparezca la cabeza del creador de la banda sonora, Dan Forden, en la esquina inferior de la pantalla, presiona START y ABAJO (se exige un buen *timing*). Si lo habéis hecho bien apareceréis en Goro's Lair, donde os espera Smoke.



Su afición a los puros cubanos le acarreó una grave enfermedad, cuyo principal síntoma es la emisión de una continua nube de humo.







• •NOOB SAIBOT• •

El nombre de este luchador, Noob Saibot, no es otra cosa que los apellidos de los geniales creadores de las dos entregas del impresionante MORTAL KOMBAT, John Tobias y Ed Boon, deletreados al revés. Esta sombra camaleónica, que se oculta en las profundidades de Goro's Lair, es pariente lejano de Scorpion y Sub-zero, y prácticamente ostenta los mismos poderes que el guerrero amarillo (incluyendo el mortífero arpón). Para combatir contra él, lo que no resulta nada agradable, tendréis que vencer un total de cincuenta combates. Un plato fuerte que está especialmente recomendado para los luchadores más curtidos en este sangriento y mortal combate.

• •JADE• •

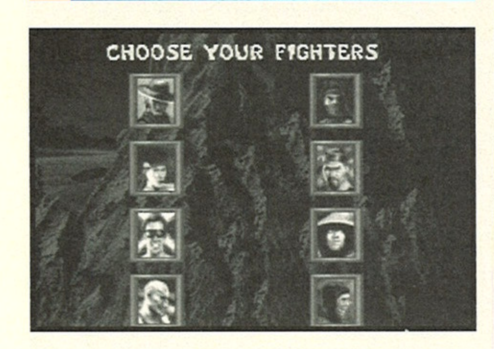
Jade completa el trío femenino de **MORTAL KOMBAT II**. Pero esta joya de mujer ha decidido llevar una vida más reposada, al igual que el resto de personajes ocultos. Prefiere el anonimato que le proporciona la guarida de Goro. Acceder a su escondite es relativamente fácil. Para ello, en el modo de un jugador, debéis combatir hasta llegar al luchador que se encuentra en el recuadro anterior a la interrogación. Es en este momento, donde viene la parte más difícil, puesto que será necesario ganarle el segundo round usando exclusivamente la patada baja.



Más que una joya, esta luchadora es un auténtico diamante en bruto. Ponerse cerca de esta encantadora señorita resulta muy peligroso



SUPER NINTENDO



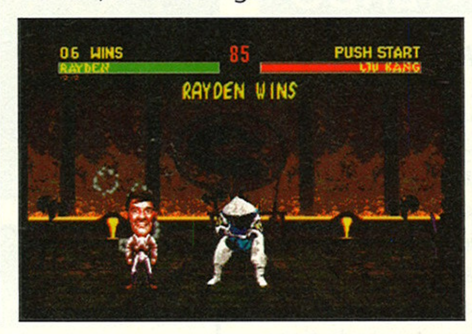
• • 4 LUCHADORES • •

Todos recordarán los combates *endurance* de la primera versión. Pues ahora podéis controlar cuatro jugadores con L, R y START en la pantalla de presentación. Podréis comprobar que disponéis de dos extraordinarias columnas de luchadores. Elegid cuatro, y según vayan siendo vencidos en los distintos combates, les irán reemplazando sus compañeros hasta agotar el cuarteto diabólico.

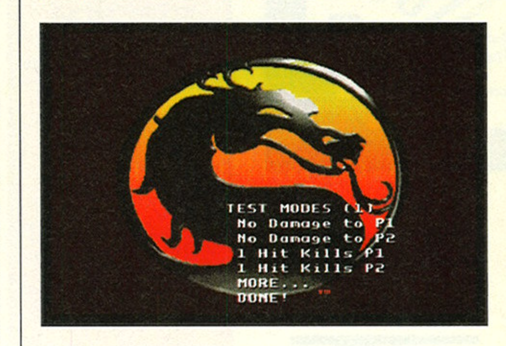
MEGA DRIVE

• • FERGALITY • •

Muy bien, hemos encontrado un nuevo *fatality.* Para ejecutarlo, es necesario escoger a Rayden y, en el último asalto, emplear sólo las patadas. Si habéis conseguido vencer, cuando aparezca FINISH HIM, probad con la siguiente secuencia: ATRAS, ATRAS, ATRAS y BLOCK para contemplar como vuestro oponente se transforma en la imagen de Fergus McGovern, el director general de **Probe**.



MEGA DRIVE



• • MENU SECRETO • •

IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA. No se trata de ningún baile, sino de la clave secreta para acceder a un menú secreto. Sitúa el cursor en DONE, e introduce la clave. De este modo, en TEST MODE tendréis unas cuantas opciones para conseguir inmunidad para los dos jugadores o elegir escenario.

SUPER RETURN OF THE JEDI

SUPER NINTENDO

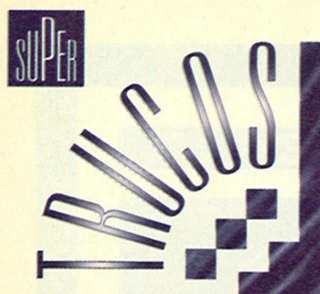
• • PASSWORDS• •

Luke, Leia, Han Solo, Chewie y Wicket se han perdido en su intento por destruir la Estrella de la Muerte. Desgraciadamente no hay nadie que pueda echarles una mano, pero el intrépido Mayerick ha hallado un pergamino con la solución para tan terrible problema. Pero, desfortunadamente le costó la vida. Una única copia ha llegado hasta nuestro poder, y os la mostramos a continuación.





NIVEL	PASSWORD
TATOOINE	RLGQMN
JABBA'S DANCE HALL	ZJLMRJ
JABBA'S PALACE	VDLBGG
RANCOR PIT	MKYXVN
ATTACK ON SAIL BARGE	LBRHFR
INSIDE SAIL BARGE	GPTDZC
ENDOR SPEEDER-BIKES	DDDQYZ
EWOK VILLAGE A	TLVHFT
EWOK VILLAGE B	NVBJJH
ENDOR	GRMJYX
MILENIUM FALCON-1	ZKQHQD
POWER GENERATOR	WCBMKS
INSIDE DEATH STAR	KXVZZD
MILENIUM FALCON-2	BWHPHZ
TOWER	MKZYDP
TOWER ENTRANCE-VADER	KHWKCB
EMPEROR'S CHAMBER	WDSMNN
INSIDE DEATH STAR	GWYXGN
OUTSIDE DEATH STAR	BGSWLD



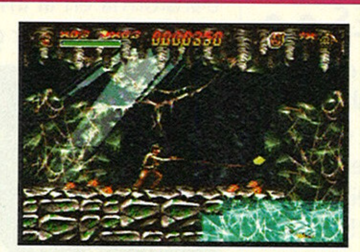
INDIANA JONES

ARCA PERDIDA	NIVEL 3	ΔΨΔΣ
	NIVEL 5	ΣΔΣΨ
	NIVEL 11	ΣΩΨΨ
TEMPLO MALDITO	NIVEL 1	ΣΨΨØ
	NIVEL 3	ΣØΔΩ
	NIVEL 5	ΣΨΩØ
	ENEMIGO FINAL	ØΔΨΣ
ULTIMA CRUZADA	NIVEL 2	ØΨΔΩ
	NIVEL 4	ØΔΔΣ
	NIVEL 6	ØΨØΣ

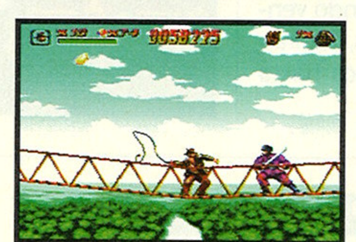
SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS• •

Indiana Jones, el popular héroe, ha vuelto una vez más con sus aventuras arqueológicas. Sin embargo, sus misiones resultan cada vez más complicadas. ¿Aún no habéis encontrado el arca perdida? ¿No sabéis nada del templo maldito? Entonces no estáis preparados para la Ultima Cruzada. Pero tranquilos, todo tiene solución en este mundo. Aunque no tengáis ni idea de griego, estas palabras del inmortal idioma os serán de gran ayuda.









TTA WILD & WAKCY SPORTS

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS• •

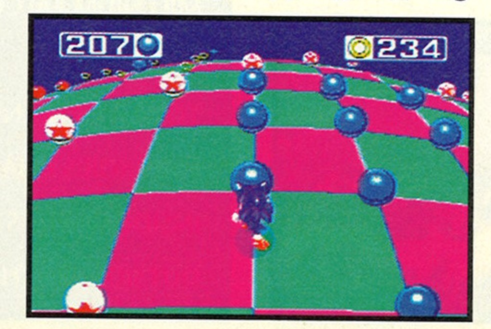
Los más jovencitos de la famosa Universidad de ACME han montado unas Olimpiadas por todo lo alto. Las pruebas resultan muy divertidas, aunque su dificultad es incuetionable. Sin embargo, todo el mundo sigue al pie de la letra las normas olímpicas. Faltaría más. Pero hay algún listillo, como siempre, que ha conseguido un código secreto para disputar todas las pruebas en el orden que más os guste. No está nada mal, ¡eh!





SONIC & KNUCKLES





MEGA DRIVE

• • PASSWORDS• •

Ensamblando el cartucho del popular SONIC con SONIC & KNUCKLES, y apretando A, B, y C a la vez, y después START en la pantalla, donde aparecen el doctor Robotnik, Sonic y Tales, habréis conseguido libre acceso a la fase de bonus de SONIC 3. Ahora, sólo deberéis estar preparados para afrontar una aventura, que tiene una rapidez vertiginosa. Abróchate el cinturón de seguridad y, ¡a jugar!

Cómo tropezar más de dos veces en la misma piedra.

El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque tienen más vida útil y permanecen más tiempo en el hogar. Con una inserción la frecuencia de contacto con una persona es de 1,9 en revistas semanales y de 2,2 en mensuales (Fuente: EGM 2ª ola 93). Las revistas se hojean más de una vez y por más de una persona, lo que aumenta su rentabilidad.

Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro.

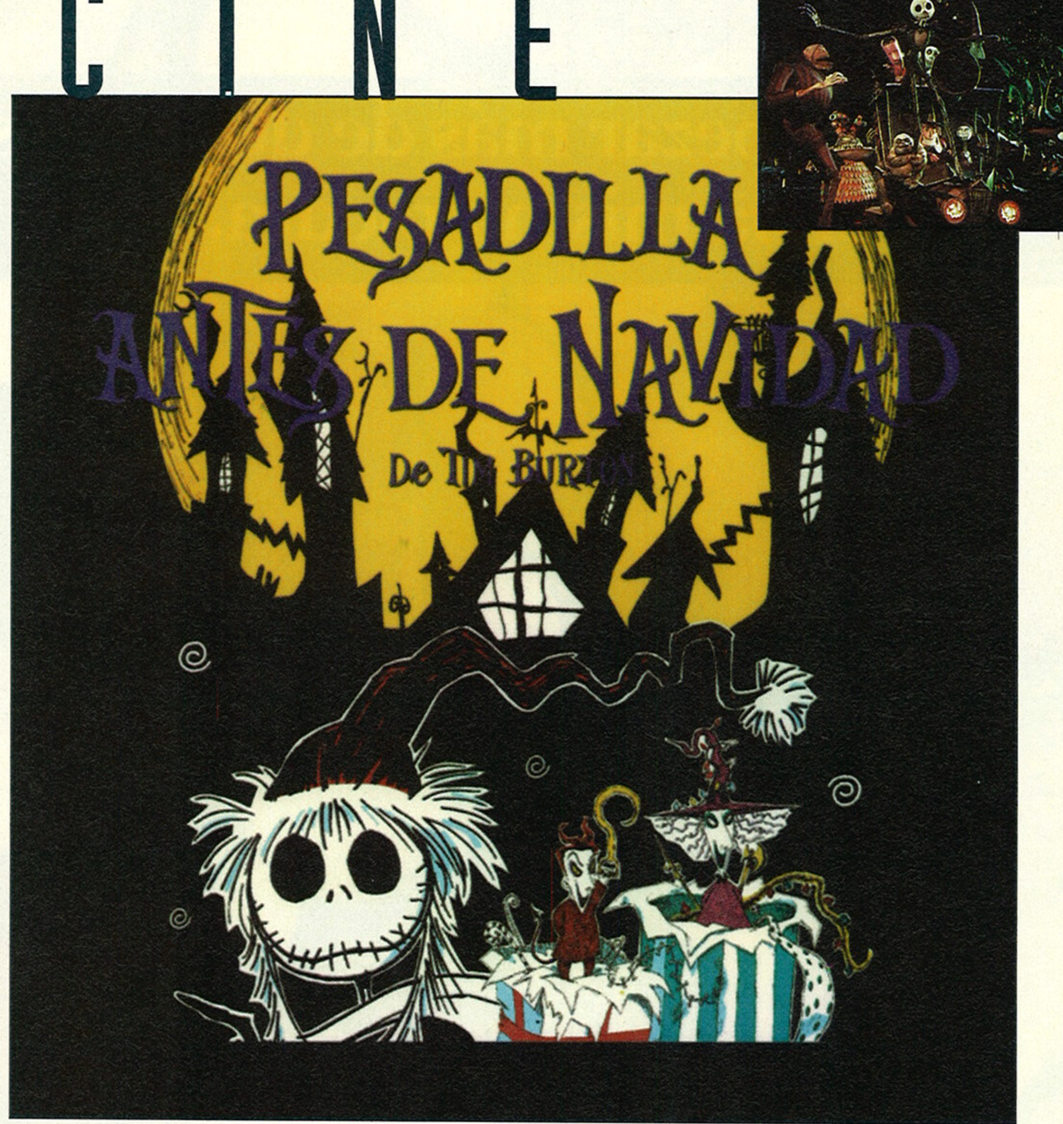


Asociación de Revistas de Información

Pesadilla antes de

Después de pasar como meritorio por la compañía **Disney, Tim Burton** dirigió las dos entregas de *Batman, Eduardo Manostijeras* y *Bitelchus.* Este nuevo proyecto, rodado con la técnica de animación fotograma a fotograma (tan antiguo como el cine), abre nuevas puertas a la comunicación audiovisual. Cuenta con una banda sonora casi perfecta a cargo de **Danny Elfman.** Sus setenta y seis minutos son una auténtica joya que nadie debe perderse.

En el mundo que recrea ***Pesadilla antes de Navidad***, cada pueblo tiene su propia fiesta y **Jack Skellington** es el encargado de proporcionar al alcalde de Halloween Town las ideas y líneas maestras indispensables, que hacen de cada noche del 31 de Octubre algo inolvi-



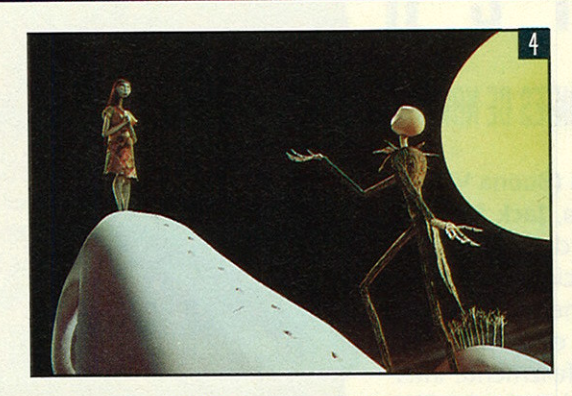




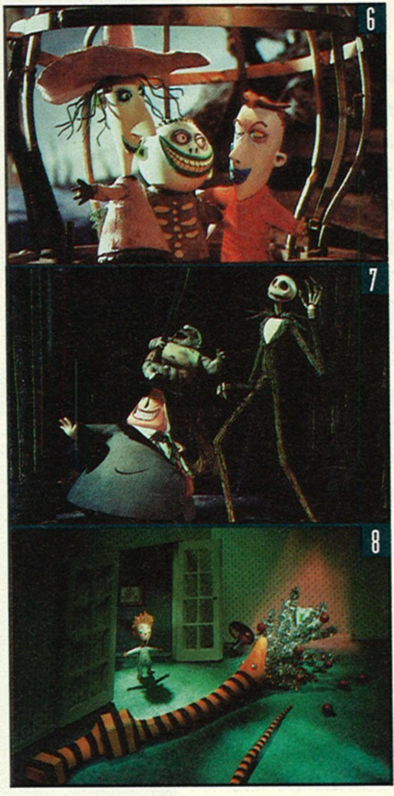
dable. Sin embargo, se siente triste porque su vida es una rutina y piensa que se puede conseguir algo más. La suya es una aspiración secreta que sólo comparte con **Zero,** su perro ectoplasma. El proceso es complicado.

1. **Jack** rumia su deseo por salir de la rutina de Halloween Town y se pierde en el bosque. Así descubre Christmas Town y a **Santa Claus.**
2. Tras adelantar al alcalde que tiene nuevos proyectos, el protagonista convoca a todos los habitantes, y les cuenta su propósito: raptar a **Santa Claus** y organizar la Navidad desde Halloween Town.
3. Todos se ponen manos a la obra, y cada cual crea sus juguetes como se les ha encargado, y según las muestras aportadas por **Jack.**
4. **Sally,** la muñeca creada por el científico **Doctor Finklestein,** ama a **Jack** y tiene una visión que predice el fracaso del plan que prepara su enamorado.

La nueva película dirigida por Tim Burton ha sido rodada con la animación de fotograma a fotograma, logrando un resultado espléndido. Pesadilla antes de navidad cuenta con una banda sonora magnífica, compuesta por Danny Elfman. En esta apasionante producción se narran las aventuras de Jack Sellington y su perro Zero durante la popular noche de Halloween. Sin duda alguna, estamos ante uno de los grandes éxitos cinematográficos para las próximas Navidades. Excelente.


4


5


6 7 8

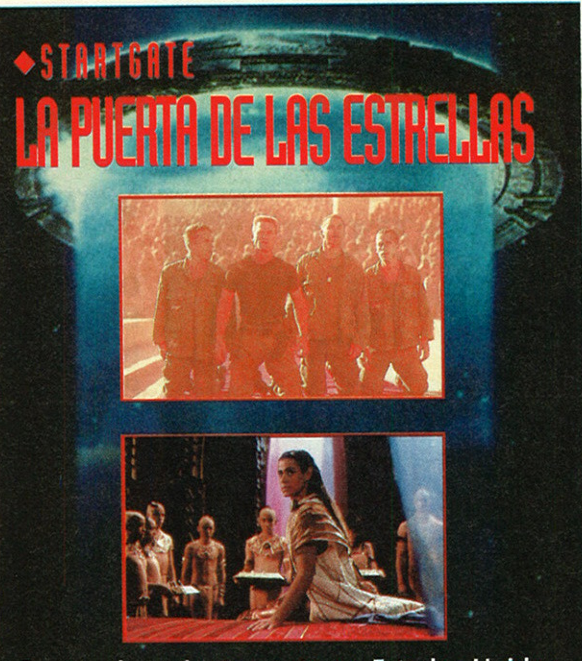
5. En Navidad, los niños de Christmas Town reciben sus juguetes, pero son terroríficos, ya que les persiguen y les hacen daño.
6. Los medios de comunicación recomiendan tapiar ventanas y chimeneas, mientras se da con el paradero de **Santa Claus** y se destruye al impostor. **Jack**, ajeno, sigue repartiendo ilusión.
7. **Lock**, **Shock** y **Barrel** son los encargados de secuestrar a **Santa Claus.** Cuando lo hacen, lo entregan a su jefe **Oogie Boogie**, enemigo acérrimo de **Jack**, quien también ha capturado a **Sally**.
8. **Oogie Boogie** es un jugador empedernido. ¿Llegará nuestro héroe a tiempo, aunque haya sido abatido por la intratables artillería antiaérea de Christmas Town?
9. Al final, todo se arregla. **Jack** llega a tiempo, conoce el amor que le profesa **Sally**, y hasta **San Claus** viaja a Halloween Town para proporcionarle su primera nevada.

Navidad


9

TITULO: PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
TITULO ORIGINAL: NIGHTMARE BEFORE CHRITSMAS
COMPAÑIA: Touchstone DIRECTOR: Tim Burton
GENERO: Animación ESTRENO: 22-XII-94
NOTAS: 120 animadores MUSICA: Danny Elfman
CALIFICACION: Excelente

◆STARGATE
LA PUERTA DE LAS ESTRELLAS



Estrenada recientemente en Estados Unidos, llega a nuestras pantallas, casi sin solución de continuidad, la última fantasía surgida en Hollywood. Un equipo de alto secreto investiga un misterioso artefacto desenterrado en Egipto. Al mando figura el coronel **Jack O'Neil**, un duro militar que ha de convivir con un joven y brillante egiptólogo, **Daniel Jackson**. Las intenciones de ambos chocan frontalmente, ya que cada uno pretende sacarle provecho al descubrimiento según sus propios métodos. El objeto es una puerta de las estrellas, que permite transportar a la expedición hacia un planeta hostil situado a millones de años luz de La Tierra. Todo se complica cuando su soberano, el cruel **Ra**, descubre que el monumento les puede conducir hasta nosotros. Mientras, planea un regreso mortal para los terrícolas.

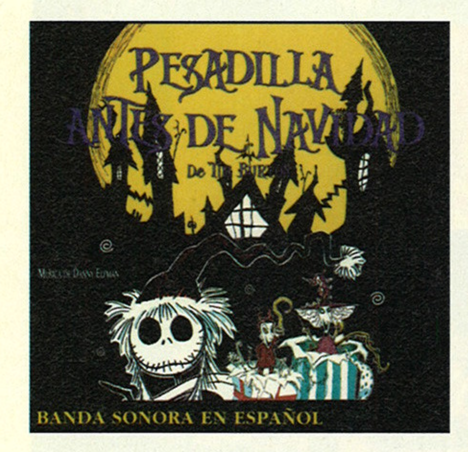






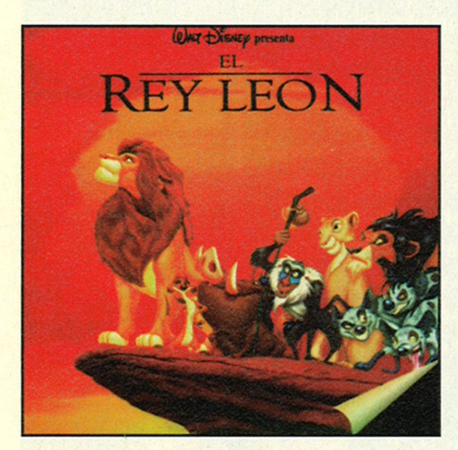
◆ TITULO: STARGATE ◆ TITULO ORIGINAL: STARGATE ◆ COMPAÑIA: TRI PICTURES ◆ DIRECTOR: Roland Emmerich ◆ ACTORES: Kurt Russell, James Spader, Jane Davidson ◆ GENERO: Fantástico ◆ NOTAS: La creación de un idioma especial basado en un egipcio que se habría desarrollado hace miles de años ◆ ESTRENO: 02-XII-94 ◆ CALIFICACION: Entretenida

MUSICA



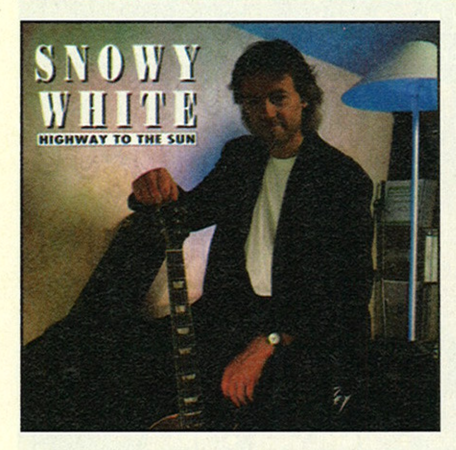
◆ PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Danny Elfman (Buena Vista)
El protagonista, **Jack Skellington,** canta y la dulce **Sally** interpreta una deliciosa balada. Sin embargo, la mejor pieza de la banda sonora es un impresionante boogie felizmente interpretado por el malo del film, **Oogie Boogie.**
El compositor **Danny Elfman** se había caracterizado hasta ahora por su buen hacer en partituras instrumentales. Las extraordinarias películas *Batman, Eduardo Manostijeras* o *Bitelchus,* constituyen un buen ejemplo de su obra. Sin embargo, en esta ocasión se revela como un impecable compositor de canciones. Esperemos que siga en esta línea.



◆ EL REY LEON

Elton John (Buena Vista)
Hay temas como *Es la noche del amor* o *El ciclo de la vida* que resultan espléndidas en la entrega original. En la versión española estas melodías mantienen un nivel aceptable, pero no es lo mismo. Sin lugar a duda, la adaptación sufre considerablemente salvo el *Hakuna Matata,* divertido y casi irreverente. Estamos ante un magnífico álbum en versión inglesa. No obstante, si queremos tararear su contenido en castellano, será necesario que lo aprendamos de memoria para practicar en el karaoke. La última creación de **Disney** ya tiene una música que, pese a todo, hará las delicias de los melómanos.



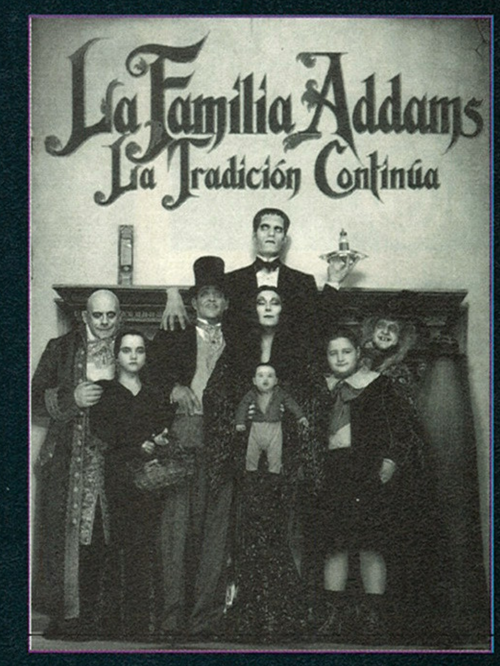
◆ HIGHWAY TO THE SUN

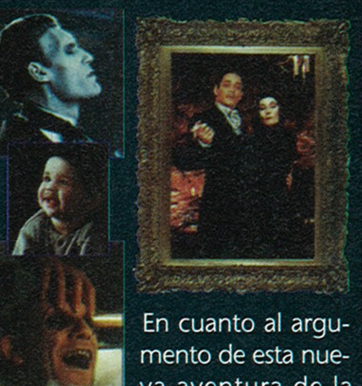
Snowy White (Arcade)
Si la música de este virtuoso de la guitarra siempre constituye todo un placer para los oídos, su garantía de calidad se redobla en este álbum, ya que a unos temas inspirados se le unen compañeros de postín que enriquecen el producto y lo convierten en indispensable para cualquier discoteca. Este nuevo disco dispone de todos los alicientes para alcanzar los primeros puestos de las grandes listas de éxitos. En ***Highway to the sun*** se puede constatar la participación de grandes mitos de la música contemporánea como **Chris Rea, Gary Moore** o **Dave Gilmour.** Sus guitarras son mágicas.

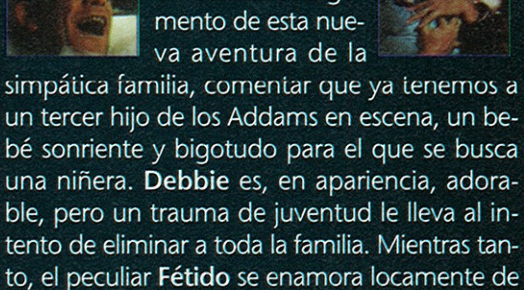
◆ VIDEO

A vueltas con la familia

Entre las novedades más atractivas del mes destaca la aparición en venta directa de ***La familia Addams, La tradición continúa.*** Es la segunda entrega de la saga protagonizada por Angelica Houston y Raúl Juliá, el actor de ascendencia española fallecido hace pocas semanas. Además, por una vez y sin que sirva de precendente, coinciden el mismo mes la salida del vídeo con un cartucho interpretado por todos sus personajes estelares.







En cuanto al argumento de esta nueva aventura de la simpática familia, comentar que ya tenemos a un tercer hijo de los Addams en escena, un bebé sonriente y bigotudo para el que se busca una niñera. **Debbie** es, en apariencia, adorable, pero un trauma de juventud le lleva al intento de eliminar a toda la familia. Mientras tanto, el peculiar **Fétido** se enamora locamente de ella y **Miércoles** conoce a un chico interesante.

SALUD VISUAL

TU SALUD PRESENTO LA GUIA PRACTICA DE SALUD VISUAL.

La revista **Tu Salud**, publicación mensual del **Grupo Zeta**, presentó el pasado Jueves 3 de Noviembre la Guía Práctica de Salud Visual, que se distribuye gratuitamente junto al número correspondiente del mes de Noviembre. El acto de presentación estuvo presidido por José Luis Collado, Decano del Colegio Nacional de Opticos Optometristas, que insistió en la importancia de los ópticos como profesionales primarios de Salud Visual. Este aspecto fue también resaltado por Angel Salmador, Director Editorial de **Tu Salud**, que se refirió a esta Guía como un claro exponente de la labor de educación sanitaria que realiza el colectivo de ópticos. Efectivamente, el libro aborda todas aquellas cuestiones que necesita conocer el lector para prevenir posibles anomalías de visión y en especial, según Juan Carlos Martínez Moral, portavoz del Colegio, «la prevención de los problemas de la visión derivados de las nuevas tecnologías. El usuarios debe saber que la exposición continua al ordenador puede perjudicar su salud visual, sino toma unas sencillas medidas de protección».

La última intervención corrió a cargo de José Luis García, Director Gerente de **Ediciones Mensuales y Reunidas** del **Grupo Zeta**, que felicitó a los ópticos por esta iniciativa, y agradeció la elección de la revista **Tu salud** para llevarla a cabo.



FOTO 1. De izq. a der. : José Luis García. Director-Gerente de Ediciones Mensuales; Juan Carlos Martínez Moral, portavoz del Colegio; Angel Salmador, Director Editorial de Tu Salud; José Luis Collado, Decano del Colegio Nacional de Opticos Optometristas.



FOTO 2. José Luis Collado, Decano del Colegio Nacional de Opticos Optometristas, en un momento de su interesante intervención.

resultados de concursos

SEGA MD 32X

Los ganadores del estos 10 magníficos premios han sido:

Javier Zazo González (Madrid),

Jose María Pastor Casas (Palencia)

Felipe Priego Valladare (Alicante)

Javier Sánchez Carrera (Madrid)

Aquilino Gonzalo García Merino (León),

Maria Luisa Peris Gil-Paluzie (Madrid)

Daniel Hernández Sánchez (Salamanca)

Luis Eduardo Díaz García (Asturias)

J.David Fortes Gázquez (Almería)

Pedro Antonio Fructuoso Merino (Granada)

Los premios se entregarán a partir de la fecha del lanzamiento del nuevo sistema MD 32X de SEGA.

SEGA CLASSICS

El ganador de SEGA CLASSICS ha sido:

Andrés Paniagua Martínez (Valencia).

resultados de concursos

JURASSIC PARK

Los ganadores de estas magníficas películas han sido:

David Fernández Pérez (Pamplona)
Javier Benítez Rodríguez (León)
José López López (Almeria)
Sergio Costia (Valencia)
Manuel Iglesias González (Huelva)
Eleuterio Tortosa Lirio (Barcelona)
Antonio Fuste Henades (Gerona)
Angeles Leon Baquero (Sevilla)
Julio Iván Fernández (Vigo)
David Tabernero Uceda (Madrid)
Pedro Martín Pérez (Vigo)
Rafael Laranxeiro Román (Vigo)
Francisco Javier Lara Caro (Sevilla)
Adrián Lera Cuervo (León)
Sergio Estrella Capdevila (Lérida)
Judit Chacón Prieto (Lérida)
Victor Almodovar Martín (Murcia)
Diego Manuel Márquez Gómez (Almeria)
Ramón Rodríguez Hernández (Vigo)
Toni Ortega Lledo (Valencia)
Gabriel Espiñeira Villa (La Coruña)
Fco. Javier Lasarte (Huelva)
Dorna Sufi (Málaga)
Francisco Pérez Arauna (Madrid)
Alvaro Carretera Campos (Madrid)

X-MEN

Los afortunados ganadores de las 10 películas de X-MEN son:

Alex Arqués Cortés (Tarragona)
Adrián Villanueva (Santander)
Iván Hernández Almeida (Salamanca)
Miguel Pérez Pérez (Logroño)
Rafael Jiménez Sánchez (Albacete)
Manolo Mayoral Durán (Badajoz)
David Rendo García (Cádiz)
Nicolás Catala Faus (Valencia)
Isaac López Mesia (Madrid)
Yura Martínez Quijada (Albacete)

PHILIPS CDi 450

Los afortunados ganadores de los 4 lectores PHILIPS CDi 450 son:

Enrique Goicoechea Argul (Madrid)

Pablo Medina Abellán (Alicante)

Santiago Manteca Ramos (Pontevedra)

Juan Fco. Márquez Ruiz (Almeria).

LO MEJOR PARA TU NES™

¿Te suena?



Kirby's Adventure

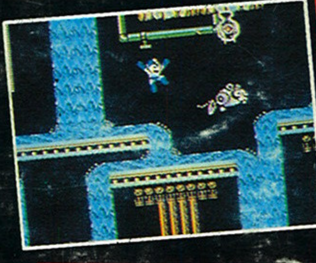
¿Buscas lo último?



Los Pitufos

¿Quieres acción?





Mega Man 4



¡No te pierdas los tres títulos
más fuertes para tu consola Nintendo!
Pídelos en tu tienda habitual.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



SPACO, S. A.

Avda. de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76 - 803 22 45